

Водолеев О. Сербина
SUPER
энциклопедия
SNOOPY
ФАНТОМ
act
PUBLISHERS
3DO
R·E·A·L
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

'исток возврата

# СУПЕРЭнциклопедия 3DO

## В ЭТОЙ книге:

- подробные, детальные описания более ТРЕХ ДЕСЯТКОВ хитовых игр для 3DO
- каждая игра ПРОЙДЕНА ДО КОНЦА нашим профессиональным геймером
- вся возможная информация, коды и секреты, интересные возможности
- инструкции по прохождению КАЖДОГО УРОВНЯ и КАЖДОЙ миссии
- описания ВСЕХ СУЩЕСТВУЮЩИХ для 3DO

*- ЕДИНОБОРСТВ*

*- ИНТЕРАКТИВНЫХ МУЛЬТФИЛЬМОВ*

*- ВОЕННЫХ СТРАТЕГИЙ*

# СУПЕРэнциклопедия 3DO

## Выпуск 1

Авторы-составители: Водолеев С.Г., Сербина О.А.
Художник: Алексей Кондаков




Москва
1997



Первый том **СУПЕР**Энциклопедии 3DO открывает целую серию книг, призванных помочь обладателям замечательной игровой системы 3DO получить максимум удовольствия от существующих для нее игр. С помощью **СУПЕР**Энциклопедии вы посмотрите с новой точки зрения на забытые уже любимые игры, получите профессиональную помощь в тех, в которые играете сейчас, присмотрите коечто на будущее. Мы не только даем информацию и приводим все секреты - мы стараемся передать атмосферу игр. Кроме всего прочего, С. Водолеев - известный профессионал в мире компьютерных игр, хорошо известный по публикациям в прессе и по своим книгам, посвященным компьютерным играм для PC. Мы надеемся, что, как обычно, качество его новой книги удовлетворит самого взыскательного читателя.



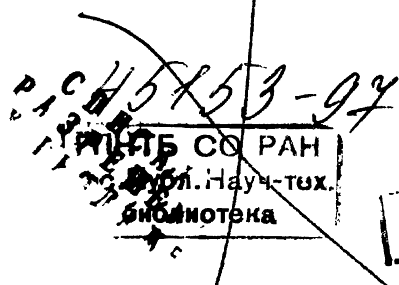
*Все упомянутые в данном издании товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки принадлежат своим законным владельцам.*

**Подписано в печать 29.08.97. Формат 84x108 $^1/_{16}$. Тираж 10 000 экз.**
**Заказ № 1839.**

**Налоговая льгота — общероссийский классификатор продукции ОК-00-93, том 2;**
**953000 — книги, брошюры**

**ООО «Издательство АСТ-ЛТД». Лицензия В 175372 № 02254 от 03.02.97.**
**366720, РИ, г. Назрань, ул. Фабричная, 3**
**Наши электронные адреса: WWW.AST.RU.E-mail: AST@POSTMAN.RU**

**Отпечатано на ордена Трудового Красного Знамени**
**Чеховском полиграфическом комбинате**
**Государственного комитета Российской Федерации по печати**
**142300, г. Чехов Московской области**
**Тел. (272) 71-336. Факс (272) 62-536**



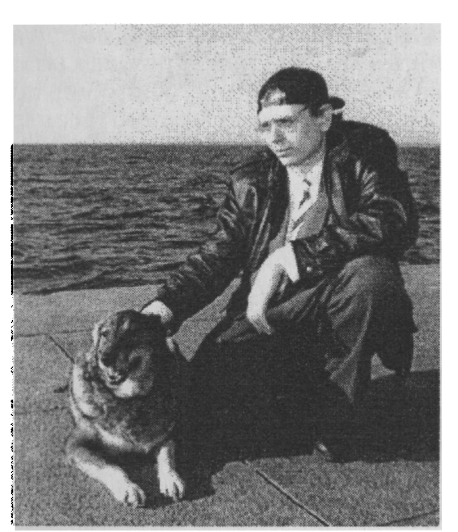
# СОДЕРЖАНИЕ

# Условные обозначения

При описании игр в книге были использованы следующие обозначения:

| | |
|---|---|
| ← | — левая клавиша крестовины джойстика; |
| → | — правая клавиша крестовины джойстика; |
| ↑ | — верхняя клавиша крестовины джойстика; |
| ↓ | — нижняя клавиша крестовины джойстика; |
| (A) | — кнопка A джойстика; |
| (B) | — кнопка B джойстика; |
| (C) | — кнопка C джойстика; |
| (P) | — кнопка P джойстика; |
| (X) | — кнопка X джойстика; |
| (LShift) | — кнопка L джойстика; |
| (RShift) | — кнопка R джойстика; |
| 💣 | — обозначает некоторое действие, которое в некоторых играх выполняется при нажатии на любую из кнопок (A), (B) или (C). |

Во всех описаниях раздела «Единоборства» наборы ударов приведены для первого бойца (расположенного слева), если обратное прямо не указано в тексте.



*Сергей Водолеев.*

## Привет, друзья!

Вы держите в руках первый том **СУПЕР**Энциклопедии 3DO, который к тому же является самой первой книгой, изданной в серии «**СУПЕР**Энциклопедия». Что же это за книга, что за серия, кто такие авторы, и зачем все это делалось? В этом небольшом вступлении мы постараемся ответить на эти и некоторые другие вопросы.

**СУПЕР**Энциклопедия появилась на свет в результате совместного проекта одного из крупнейших в России издательств — АСТ и Сергея Водолеева (компания Фантом), который уже много лет профессионально занимается компьютерными играми. По нашему замыслу, **СУПЕР**Энциклопедия призвана стать самой крупной и популярной в России серией книг, посвященной компьютерным играм, к чему мы прилагаем немалые усилия. Мы решили начать с направления 3DO, так как, несмотря на значительное давление серьезных конкурентов, таких, как Sony Playstation и Sega Saturn, 3DO пока продолжает оставаться приставкой N1 на рынке России, прежде всего, по соотношению «цена/производительность». Помимо **СУПЕР**Энциклопедии 3DO, следующие тома которой выйдут в самое ближайшее время, мы планируем в ближайшее время представить **СУПЕР**Энциклопедию Playstation и, конечно, сразу несколько **СУПЕР**Энциклопедий PC, посвященных различным направлениям игр для IBM-совместимых компьютеров. Кроме того, отдельно от основной серии выйдет ряд переводных книг, каждая из которых посвящена одной конкретной игре.

Все описания игр в **СУПЕР**Энциклопедии мы стараемся делать максимально подробно. Каждая описанная игра была пройдена до конца профессиональными игроками, и все тонкости и аспекты были учтены. Конечно, приведена вся неочевидная информация, которую удалось обнаружить — секреты, коды, скрытые и неочевидные возможности. Мы не практикуем сокращений, и объем описания никогда не ограничен; все, что можно сообщить по игре — приведено. Кроме того, мы стараемся передать дух и настроение игры, ее эмоциональный настрой. Даже если вы никогда не видели игру — попытайтесь ощутить ее, настроиться на ее уникальную атмосферу. И понять — может быть, это именно то, что вы всегда искали. Или наоборот — что именно эта игра не для вас. Каждая игра сопровождается таблицей, содержащей простейшую техническую информацию об игре и оценки ее основных показателей по пятибалльной шкале. Каждое описание обязательно иллюстрировано скриншотами, а подписи к ним, иногда действительно забавные, призваны немного скрасить те кусочки книги, сделать которые не занудными попросту невозможно.



*Олеся Сербина.*

Немного о структуре книги. В самом начале вы прочтете кое-что о 3DO — как она пришла в этот мир, что из себя представляет, и что ей предначертано. Далее вся книга разбита на разделы соответственно основным игровым

жанрам. Пожалуйста, поймите, что классификация игр — процесс очень субъективный, и не ругайте нас слишком, если вам показалось, что мы что-то поместили совсем не туда. В начале каждого раздела идет вводный материал, рассказывающий немного о данном жанре и его истории, как в компьютерном, так зачастую и в реальном мире. Кроме того, там кратко анонсированы все игры, которые входят в данный раздел, чтобы с самого начала можно было найти наиболее интересное.

Пожалуй, самый интересный раздел в книге — единоборства. Прежде всего тем, что, как нам кажется, мы собрали сюда описания абсолютно всех игр этого жанра, существующих на 3DO. Конечно, даны наиболее полные коллекции ударов, специальная информация, предыстория и биографии персонажей. Второй раздел, полностью исчерпывающий свой жанр в пределах 3DO-платформы — это интерактивные мультики, интересные в основном подробными прохождениями. Предмет нашей особой гордости в этом томе — детальные описания динамическо-тактических игр Syndicate и Cannon Fodder, где даны рекомендации по прохождению каждой отдельной миссии. Очень неплохой раздел посвящен военным стратегиям, причем здесь вы найдете немало интересной исторической информации. Жанр приключений представлен классическими решениями «от начала до конца», причем можно не сомневаться, что каждое из них работает. Кроме того, описание Star Control-2, отнесенного, вообще говоря, к приключенческим играм весьма условно, содержит чудесные рекомендации по кораблям и их боевым тактикам и приемам. Имеются также разделы по автогонкам — и даже со стрельбой, по хитовым динамическим играм и совсем немножко — по спорту. Но мы обещаем понемногу исправлять ситуацию со спортом и даже, возможно, в следующем томе расскажем про экзотическую игру «американский футбол». Ну, и на десерт вы сможете прочитать описания превосходных игр-шоу, которые еще не слишком популярны, а зря... На самом деле это — замечательные игры для веселого времяпрепровождения компании друзей. Причем такого, которому интересно предаваться вновь и вновь.

Мы всегда рады услышать отзывы о **СУПЕР**Энциклопедии, и вообще пообщаться на интересные темы, так что наш электронный адрес:

**vodoleev@usa.net (С. Водолеев)** и **phantom.company@usa.net (компания Фантом).**

Если у вас возникло желание посетить наш WWW-site, который развивается в форме отдельного проекта и обещает стать одним из наиболее интересных по своей тематике, добро пожаловать на www.comset.spb.ru/vodoleev, и вы найдете там раздел «игры».

# 3DO — прошлое, настоящее и будущее

3DO, вне всякого сомнения, одна из самых популярных приставок в нашей стране. Приемлемая цена, хороший выбор замечательных дешевых игр — вот основные слагаемые этой популярности. Что представляет собой эта приставка, когда она появилась, какие у нее перспективы? На эти вопросы мы постараемся дать исчерпывающие ответы.

Что, кстати, означает само название 3DO? Подозреваем, что ответ вас слегка разочарует — ничего не означает, название взято с потолка. Хотя есть неофициальные версии, гласящие, что 3DO означает 3-Dimension Objects (трехмерные объекты) или даже 3 Dollars Only (разработчики 3DO берут с каждого проданного диска с игрой по три доллара — представляете, сколько денег этой компании задолжали китайские, болгарские и отечественные пираты?). Но прежде чем приступить к более подробному рассказу об этой замечательной машине, обратим свой взор в недалекое прошлое и вспомним, что же творилось в мире до появления 3DO (имеется в виду, конечно, мир игровой техники, и мы не будем вспоминать здесь войну в Персидском заливе, засуху в Эфиопии и многие другие события, происходившие, несомненно, именно тогда). Мы не будем вспоминать восьмибитные машины типа Dendy, это даже не недалекое прошлое, а уже седая древность, позавчерашний день, а нас интересует именно день вчерашний. Мы вспомним в первую очередь о шестнадцатибитных игровых приставках, некогда прочно завоевавших мировой рынок. За право прочного завоевания пользовательских сердец и кошельков боролись две самые популярные игровые системы Sega Megadrive/Genesis и Super Nintendo. Эта битва титанов шла с переменным успехом, явных преимуществ не было ни на той, ни на другой стороне. Sega и Nintendo ни в чем не уступали друг другу, недостатки и преимущества каждой машины точь-в-точь компенсировались достоинствами и преимуществами другой. Игры и на той, и на другой распространялись на картриджах, отличающихся лишь размерами и цветом. Наряду с шестнадцатибитными приставками, в те не столь уж отдаленные времена существовали и двадцатичетырехбитные машины. И наиболее ярким представителем таких машин были игровые автоматы NEOGEO — громоздкие дорогостоящие аппараты. Но зато для них создавалось множество великолепных аркадных игр, многие из которых стали бессмертной классикой жанра. Для настоящих гурманов, возжелавших иметь игровой автомат прямо у себя дома, выпускались менее громоздкие и дорогостоящие домашние варианты этих машин. Игры для них также выпускались на картриджах, и их цена была вполне под стать стоимости самой платформы. Кстати, NEOGEO — единственная из приставок, для которой никогда не выпускалось плохих игр. Как вы уже догадались, такие вот монстры игровой техники в домашнем приставочном варианте никакого распространения на нашем отечественном рынке не получили, да и на западном эти попытки постепенно заглохли.

В это время в мире уже предпринимались первые попытки создания игровых приставок на основе новой мультимедийной технологии с играми на компакт-дисках. Пионерами в этой области были CD-I фирмы Philips (эта машина, кстати, благополучно дожила до наших дней, но никогда за пределами Японии особенно не процветала) и две оригинальных разработки фирмы Commodore: CD-32 и CDTV. CDTV — это полноценный персональный компьютер, совместимый с Amiga 500+, с клавиатурой и выносным дисководом для обычных трехдюймовых дискет, а также беспроводным джойстиком. Кроме того, эта машина отличалась уютным бытовым дизайном, по внешнему виду напоминая не то видеомагнитофон, не то усилитель, и отлично вписывалась в любую стойку с аппаратурой. Судьба этой машины печальна — по совершенно непонятным причинам она была снята с производства, так и не раскрыв до конца всех своих возможностей. CD 32 —

это уже вполне обычная приставка с играми на компакт-дисках, вскоре получившая приятное расширение в виде клавиатуры и дисковода, после чего ее также сняли с производства — она не получила поддержки в виде игр, полностью использующих ее возможности. Попыталась войти в мир мультимедиа и SEGA со своими машинами SEGA CD и компактной SEGA CDX, для них даже выпустили немало интересных продуктов. Но будущее все же было не за ними.

Все вышеперечисленные машины не раскрывали в полной мере всех богатейших возможностей новейших технологий, хотя у многих из них все предпосылки для этого были. Впервые с этой задачей справилась именно видеоприставка 3DO, а, если быть более точным, Panasonic 3DO. Ведь именно эта фирма первой освоила выпуск таких машин. Сама приставка стала детищем одноименной компании 3DO Company, основанной в далеком 93 году. В проект разработки новой суперприставки вложили средства такие гиганты электронной промышленности и индустрии развлечений, как Panasonic, Sanyo, Creative Labs, Electronic Arts, над нею работали прекрасные специалисты, ранее трудившиеся над созданием Amiga. К тому же параллельно с созданием приставки шло и создание первых игр, призванных раскрыть пользователям ее потрясающие возможности.

Серьезные концерны, как известно, никогда не вкладывают капиталов в проекты, не сулящие впечатляющего результата. И результат получился более чем впечатляющим — довольно унылые декорации, на фоне которых появилась эта приставка, мы уже обрисовали, а если учесть, что это событие сопровождалось еще и грандиозной рекламной кампанией, то можно не сомневаться в том, что успех 3DO был предопределен. В то время у 3DO фактически не было реальных конкурентов в ее весовой категории. Появление 3DO в нашей стране стало настоящей сенсацией. Отечественная реклама этой новинки сводилась к простому тезису — «Такого вы еще не видели!». И все эти восторги были вполне оправданы. Действительно, такого мы еще не видели, по крайней мере тогда.

Что же вызвало такую бурю восторгов? Да как раз именно то, о чем мы говорили в самом начале этой статьи — могучие технические возможности. Машина эта оснащена двумя быстрыми тридцатидвухбитными Risc-процессорами с частой 12 МГц. Помимо этого, у нее есть еще сопроцессоры для аппаратной поддержки видео- и аудиоэффектов и трехмерной графики. Создатели 3DO избрали в качестве носителя игр именно компакт-диски — приставка снабжена двухскоростным CD-ROM (устройством для считывания компактов). У старых добрых картриджей есть одно немаловажное достоинство — игры загружаются почти мгновенно — вставили картридж в приставку, и почти в ту же секунду можете приступать к игре. Зато объем информации, который может влезть на картриджи, весьма ограничен, и физические модули памяти, куда записана игра, очень дороги. На одном же компакт-диске помещается порядка 650 мегабайт — колоссальный объем, да и себестоимость его гораздо ниже. И 3DO может работать с компактом, забитым под завязку — например, вставлять в игры красочные видеозаставки или даже запускать игры, целиком состоящие из полноценного видеоизображения. У разработчиков игр появилась возможность целиком использовать объем диска, а если одного компакта мало, можно выпускать игры на двух, на трех, на четырех — никаких ограничений. И почти сразу же появились игры, где это качество используется вовсю — игры, представляющие собой видеофильмы, в действие которых вы можете активно вмешиваться. Наибольшую популярность приобрели так называемые «видеотиры» — на экране разворачивается захватывающий гангстерский боевик или вестерн, и ваша задача — вовремя навести прицел на того или иного отрицательного персонажа и, опять-таки вовремя, выстрелить — и тогда злодей, сраженный вашей меткой пулей, живописно дергаясь, упадет на землю. Ближайший конкурент — старый добрый PC — обеспечивал куда худшее качество видео.

Еще одна сильная сторона машины — качественный синтез трехмерных изображений в реальном времени с невиданной ранее скоростью. Как правило, все достоинства трехмерной графики раскрываются в гонках, трехмерных «леталках», симуляторах и играх с «видом из глаз». И такие игры появились на 3DO чуть ли не с первого дня ее существования. Самый мощный PC-компьютер того времени при всем желании не смог бы поддержать игры типа Crash'n'Burn или

Total Eclipse. Да и сейчас далеко не каждому PC это под силу. Справедливости ради надо отметить, что таких игр, сделанных исключительно для 3DO и полностью поддерживающих ее возможности, было создано не так уж мало. Набиравшую популярность приставку затопил поток хитов, конвертированных с других платформ, делать которые, безусловно, проще и надежнее. В этом, конечно, нет ничего плохого, но пользователь-то ждал волны игр принципиально нового уровня. К тому же, как выяснилось в дальнейшем, игры с видом из глаз игрока (типа Doom) на 3DO получаются несколько хуже, чем на PC, в основном из-за нехватки оперативной памяти.

Все графические навороты выглядят еще более впечатляющими за счет того, что 3DO выжимает из телевизора все возможности — эта машина выдает на экран несколько тысяч цветов и, к тому же, работает в максимально возможном для телевизора разрешении.

Было бы ошибкой воспринимать 3DO как машину, предназначенную исключительно для игр. Если вам надоело играть — в любой момент вы можете использовать 3DO как проигрыватель для аудио компакт-дисков. И тогда вы сможете наслаждаться не только качественным многоканальным стереозвуком, но и великолепной цветомузыкой — на экране будут появляться красивые цветные узоры, сменяющие друг друга в ритме звучащей музыки. Но и этим не ограничиваются возможности 3DO — эта приставка дает вам возможность просматривать Photo CD. «Что это такое?» — спросите вы. Ничего особенного — всего-навсего обычные фотографии, но переведенные на компакт-диски. На Западе вы легко можете оцифровать сделанные вами снимки и записать их на CD. Зачем это делается? 3DO даст вам ответ на этот вопрос. Хорошая фотопленка обладает высокой разрешающей способностью, но, если фотографию печатать на обычной фотобумаге, эти возможности пленки и фотоаппарата абсолютно никак не раскрываются. Сколько ни разглядывайте фотографию в лупу или даже в микроскоп — никаких новых, более мелких, подробностей вы не увидите. Другое дело — фотографии на компактах, которые очень качественно сканируются прямо с пленки — там вы сможете многократно увеличивать изображение, и каждый раз вашему взгляду будут открываться новые детали. Можно сказать, что вы заново откроете для себя фотографию!

Как мы уже говорили выше, первой выпуск 3DO освоила фирма Panasonic. Различаются FZ-01 (старая модель с выезжающим приемником CD) и FZ-10 (более новая модель с открывающейся крышкой). Затем выпуск 3DO начал и Goldstar, позже в ряды производителей 3DO влился и концерн Sanyo. 3DO фирм Panasonic и Goldstar отличаются друг от друга в основном дизайном, именно эти версии распространены в нашей стране. Фирма Sanyo выпускала модель 3DO, предназначенную для японского рынка, и у нас эти приставки являются большой редкостью. Впрочем, японский и обычный варианты 3DO совместимы друг с другом, и игры для японской приставки, за редким исключением, идут на более привычной американской. Небольшие неудобства для российских покупателей, особенно на заре 3DO, были связаны с тем, что 3DO работает в американском стандарте телеизображения NTSC, но выход 3DO, поддерживающего более привычный для нас европейский PAL, не заставил себя долго ждать. Правда, NTSC-3DO и PAL-3DO меньше дружат друг с другом, и игры для одной машины, бывает, не всегда идут на другой.

Фирма Creative Labs, известный производитель периферии для IBM, выпустила 3DO Blaster — плату, которая, будучи вставленной в обычную IBM, позволяет играть в 3DO-игры. Это устройство пользовалось большим спросом, но в основном за рубежом.

Остались нереализованными некоторые весьма интересные проекты других крупных фирм — Toshiba была заинтересована в разработке навигационной системы для автомобилей на основе архитектуры 3DO (или, иначе говоря, на основе процессоров, разработанных для этой приставки). Фирма AT&T собиралась выпустить для 3DO модем, который позволил бы играть в игры для нескольких человек, соединяя приставки через телефонные линии (а какое удовольствие можно получить от игры на нескольких машинах, прекрасно знают владельцы персональных компьютеров и постоянные посетители аркад). Выпускать свои 3DO намеревался и Samsung.

Конечно же, за время своего существования 3DO обзавелась весьма обширной периферией

и аксессуарами или, проще говоря, набором устройств, позволяющих вам с большим комфортом играть в полюбившиеся игры. Управляется 3DO при помощи классического геймпада, мало чем отличающегося от геймпадов на прочих телеприставках. Это крестовина (в большинстве игр управляющая движением персонажа или перемещением по экрану курсора) и набор из трех основных кнопок — двух дополнительных и двух шифтов-модификаторов. Этого количества клавиш вполне достаточно, чтобы управлять героями подавляющего большинства игр. Порт для геймпада в 3DO всего один, но это вовсе не означает, что все игры для этой машины рассчитаны только на одного игрока — в самом геймпаде имеются еще и разъемы для подключения наушников (не во всех моделях геймпада) и второго геймпада (во всех). Так что играть вдвоем — проблемы не составит (в точности так же, как и играть втроем, вчетвером или даже ввосьмером — если игра поддерживает такое количество игроков, геймпады просто втыкаются один в другой).

Но вот играть при помощи такого обыкновенного джойстика в игры-единоборства удобно далеко не всегда — в таких играх задействованы все мыслимые клавиши, а также все мыслимые и немыслимые их комбинации. Конечно, настоящему профессионалу и такой джойстик не помеха, но согласитесь, что в единоборства лучше всего играть при помощи шестикнопочного джойстика. И такой джойстик, специально по заказу фирмы Capcom выпустившей для 3DO версию своего знаменитого хита в жанре единоборств Street Fighter-2, был предложен покупателям. Существуют как шестикнопочные геймпады, так и джойстики, воспроизводящие управляющее устройство настоящего аркадного автомата.

Не слишком-то удобно играть при помощи геймпада и в авиационные симуляторы. Обычный джойстик, представляющий собой ручку с кнопками, подходит для этого куда лучше. Любителям полетать на самолетах, вертолетах, космических истребителях и прочих аппаратах тяжелее воздуха явно придется по вкусу изделие фирмы CH Product — Flightstick Pro — великолепный джойстик с приятным дизайном, к тому же очень удобный в эксплуатации.

Видеотиры, о которых мы говорили чуть выше, первоначально появились на игровых автоматах (такие автоматы попадаются и в нашей стране), но на автоматах игрок пользуется световым пистолетом. Почему же пользователи 3DO должны мучиться, наводя прицел на врагов при помощи геймпада? Играть с пистолетом в подобные игры, во-первых, намного удобнее, а, во-вторых, это совсем иные ощущения — играя в такую классику, как Mad Dog, особенно на большом телевизоре, вы действительно чувствуете себя ковбоем. Фирма American Laser Games, ведущий производитель видеотиров, осчастливила пользователей 3DO своим световым пистолетом — вы можете стрелять из ствола, который совсем необязательно регистрировать, и хранение которого не карается законом.

В приключенческие и стратегические игры, в которых вам приходится перемещать по экрану курсор и заходить в различные меню, также не слишком удобно играть при помощи джойстика — на персональных компьютерах для таких игр используется мышка. Но если вы — поклонник таких игр, не спешите расстраиваться — мышки выпускаются и для 3DO, причем мышки двух разных фирм — Logitech (фирма, на производстве мышек просто собаку съевшая) и Panasonic.

Выпускаются для 3DO фирмой JPF и адаптеры, позволяющие подключать к этой приставке геймпады от приставки Super Nintendo.

Как это ни печально, 3DO ныне уже утратила свое лидирующее положение в мире видеоигр: ее потеснили молодые и сильные конкуренты — Sony Playstation, Sega Saturn, Nintendo Ultra 64 — обладающие куда более совершенными техническими возможностями, постоянно расширяющимся парком игр, да и, в конце концов, более удобными геймпадами, а в случае Playstation — и широчайшим ассортиментом разнообразнейших устройств управления. Неужели эта замечательная машина — не более чем вчерашний день игровой техники, и у нее уже больше нет никаких перспектив? На сегодняшний день все выглядит довольно грустно, но не окончательно. Во-первых, игры для 3DO доступны российскому пользователю по цене гораздо более низкой, чем для Sony и Sega, не говоря уж о Nintendo, игры для которой вообще выпускаются на картриджах. И

непохоже, чтобы ситуация быстро и кардинально изменилась. Во-вторых, сама приставка пока дешевле конкурентов, не говоря уж о PC-компьютерах. В-третьих, среди ошеломляющего потока игр для того же Sony процент действительно хороших не так уж и велик, хотя лучшие игры для Sony, конечно, превосходят хиты 3DO. В-четвертых, самая мощная приставка в мире Nintendo Ultra 64 ориентирована, по большому счету, на детскую аудиторию, к тому же по причине временного отсутствия CD-ROM (он разрабатывается) она не использует реальное видео.

Но надо смотреть правде в глаза. Да, 3DO в ее теперешнем виде в скором времени должна стать достоянием истории игровой техники — на Западе чуть раньше, у нас существенно позже. Перспективы 3DO связаны с появлением технологии M2 — которая будет настолько же круче, чем Saturn/Playstation, насколько эти же приставки мощнее старой 3DO. Впервые о разработке M2 3DO Company объявила еще в 94 году, но с той поры сроки выхода этой новинки с завидной регулярностью переносились. Достоверных данных по ходу реализации этого проекта у нас, к сожалению, нет. Известно только, что фирма Matsushita — один из гигантов японской электроники — вложила в разработку M2 сто миллионов долларов, а, как мы уже говорили выше, гигантские электронные концерны не любят сорить деньгами. Так что же будет представлять собой это загадочное M2 — хотя бы по слухам, обрывкам информации, просочившимся в печать?

M2 может выйти как в виде расширения для старого доброго 3DO, так и в качестве самостоятельной приставки нового поколения, а также в качестве игрового автомата, а фрагменты технологии будут использоваться в самых разнообразных бытовых системах — от CD-видеоплейеров нового поколения до интернет-телевизоров. Она действительно будет шестидесятичетырехбитной и по мощности превзойдет даже широко разрекламированную Ultra 64 — в ней будет стоять десять (!) шестидесятичетырехбитных процессоров с частотой 66 МГц, возможно, четырехскоростной CD-ROM (устройство для считывания компакт-дисков), заметно увеличится объем оперативной памяти. Уже сейчас существуют впечатляющие демонстрации игровой графики, созданной для M2.

Кстати, о создании игр — набор аппаратуры и программного обеспечения, которые позволят заниматься созданием игр для M2, уже разработан и продается (иначе откуда взялись бы демки?). Если для той же Ultra 64 игры разрабатываются на Silicon Onix — графических станциях, чаще всего применяемых для создания спецэффектов в кино (стоит такое удовольствие около 200 тысяч долларов), то игры для M2 создаются при помощи Macintosh — на порядок более дешевого персонального компьютера — ну, а игры получаются куда более впечатляющими. По некоторым сведениям, уже существует более десятка полностью готовых игр, которые пока что ждут своего часа — вернее, часа выхода M2. Будем надеяться, что 3DO Company еще раз потрясет мир, и ее новое детище снова будет вне конкуренции.

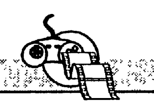
# Интерактивное кино

Помните, какой шок вызывали первые игры с использованием оцифрованного реального видео? Игра, которая выглядит точь-в-точь как настоящее кино, или, вернее, кино, которое можно не только смотреть, но и играть в него, активно вмешиваясь в события, происходящие на экране. На фоне господствовавшей в подавляющем большинстве игр двумерной рисованной графики подобные игры выглядели просто ошеломляюще. Такие игры получили название интерактивных фильмов. Слово «интерактивный» как раз означает, что вы выступаете в роли не просто зрителя, а именно игрока. Обилие таких игр во многом и определило успех 3DO на рынке — ведь это одна из первых приставок, способных быстро и плавно выводить на экран видеоизображение.

Почему же реальное видео стало обыденной вещью в мире компьютерных игр лишь сравнительно недавно? Причина более чем проста — появиться раньше оно не могло по чисто техническим причинам. Чем лучше графика в игре, тем больший объем памяти она занимает, тем более мощный быстрый процессор нужен для того, чтобы эту графику обрабатывать и выводить на экран. Среди домашней игровой техники — восьмибитных приставок и первых персональных компьютеров — не было ни одной машины, способной справиться с подобными задачами, хотя первые эксперименты с бытовыми видеоиграми начались задолго до 3DO — достаточно вспомнить CDTV или SEGA CD. Основная проблема заключалась в носителях информации — ни на картриджи, ни на дискеты не может поместиться несколько десятков мегабайт, которые, как минимум, занимает каждая подобная игра. Вернее, поместиться может, но игра будет занимать тогда десятки картриджей или дискет. Проблема с занимаемым игрой местом отпала сама собой, когда появилась возможность встраивать в телеприставки в качестве носителя информации недорогие считыватели компакт-дисков. На каждый компакт влезает около шестисот пятидесяти мегабайт — объем более чем достаточный. Создатели 3DO были одними из первых, кто в роли основного носителя игр для своего детища предпочел именно компакт-диски. Да и начинка этой замечательной приставки — набор тридцатидвухбитных процессоров — была ориентирована именно на игры нового поколения, игры, в которых используется реальное видео и трехмерный синтез.

Характерным примером подобной игры может служить Night Trap, представляющая собой интерактивный фильм ужасов. Эта игра, наряду с Mortal Kombat, вызвала бурные дебаты в американском Конгрессе, посвященные жестокости и насилию в компьютерных играх. Конгрессмены единым фронтом выступили за то, чтобы люди играли в добрые, гуманные игры, призывающие к любви к ближним и борьбе за торжество демократии и американского образа жизни во всем мире. Но дебаты пошумели и утихли, послужив неплохой рекламой тем играм, на которые обрушился испепеляющий гнев высшего законодательного органа Соединенных Штатов. Жесткость и насилие продолжают процветать в компьютерных играх, уже не вызывая никаких дебатов и споров. Да и эти достопамятные дебаты были вызваны именно тем фактом, что насилие в играх теперь выглядит пугающе достоверно. Раньше эта тема была просто неактуальна — кого, например, может испугать насилие в играх на восьмибитных приставках?

Night Trap, на фоне некоторых нынешних игр, где хватает добросовестно отснятых на видеопленку рек крови, разбрызганных мозгов и вывороченных внутренностей, смотрится уже довольно-таки безобидно. Перед вами стилизация под старомодные, ныне почти забытые, фильмы ужасов. Фильмы тех времен, когда мастерство гримеров и художников, корпящих над созданием пугающих образов киномонстров, еще не достигло нынешнего совершенства. Ибо в наши дни, благодаря использованию в фильмах компьютерной графики, можно создавать монстров любой степени омерзительности и правдоподобия. Действие игры разворачивается в доме, по которому



стадами бродят некие странные парни, чем-то напоминающие не то ниндзя, не то аквалангистов. Эти существа жаждут человеческой крови. Нет ничего удивительного в том, что в этом доме бесследно исчезают подростки, которых приглашает на свои вечеринки семейство Мартинов — владельцы таинственного особняка. Но и Мартины, и их недвижимость находятся под пристальным наблюдением спецслужб — дом буквально нашпигован дистанционно управляемыми ловушками и телекамерами. Вы оказываетесь за пультом управления всем этим хозяйством. Игра держит вас в неослабевающем напряжении — если бы Night Trap был обычным фильмом, он не имел бы и сотой доли успеха, выпавшей на долю игры. Некоторые недостатки — например, явная высосанность сюжета из пальца — компенсируются мало с чем сравнимым игровым интересом.

До сих пор мы говорили только об интерактивном кино, а как же обстоят дела с интерактивной мультипликацией?

Мультфильмы любят практически все, вне зависимости от возраста, пола, национальной и религиозной принадлежности, политических взглядов и сексуальной ориентации. Мир мультипликации очень богат и разнообразен, и каждый может найти в нем уголок по душе. Кому-то нравятся веселые, жизнерадостные, полные искрометных шуток детские мультики, а кому-то, например, мрачные, полные ничем не прикрытой жестокости и насилия японские мультфильмы про демонов и чудовищ. Есть мультфильмы, которые нравятся почти всем — о многом, например, свидетельствует тот факт, что диснеевский полнометражный мультфильм «Король-лев» вошел в пятерку самых кассовых фильмов мира, наряду со «Звездными войнами» Лукаса и «Инопланетянином» Спилберга.

Единственный недостаток, который можно найти у любого, пусть даже самого любимого вами мультфильма, заключается лишь в том, что вы никак не можете повлиять на происходящие в нем события. Сценаристы придумали сюжет мультфильма и диалоги героев, художники и аниматоры создали и оживили персонажей, нарисовали задние планы, а вам остается только смотреть. И сколько ни пересматривай полюбившееся кинопроизведение, в нем абсолютно ничего не изменится — злодеи все так же будут делать пакости, благородные герои будут карать злодеев, добро будет побеждать зло.

С подобным вопиющим недостатком призваны бороться компьютерные игры. Незамысловатые «платформенные» игры (в которых герой занят, в основном, преодолением «полосы препятствий» из многочисленных платформ, шипов, вылезающих из-под земли, и т. п.) по мотивам популярных мультфильмов появлялись еще в незапамятные времена на игровых автоматах, первых восьмибитных телеприставках. Но сходство с мультфильмами, которые легли в их основу, в этих играх было более чем отдаленное. Не так давно появились платформенные игры по мотивам полнометражных диснеевских мультфильмов, где и герои, и задние планы мало чем отличались от тех произведений, по мотивам которых они были сделаны. Конечно, мы имеем в виду игры, созданные фирмами Virgin и Disney Software — такие, как Aladdin, Lion King, Jungle Book, Mickey Mania. Но все равно чего-то в этих замечательных играх не хватало. Если бы Аладдин в мультфильме был занят только тем, что бегал бы по экрану из конца в конец, размахивая ятаганом и швыряясь яблоками, вряд ли мультфильм стал бы настолько популярным, что по нему сделали бы компьютерную игру. Если бы Симба в «Короле-Льве» только и делал, что прыгал с камня на камень, попутно истребляя стаи ящериц и гиен, мультфильм вряд ли вошел бы в пятерку самых кассовых кинопроизведений. Никто не спорит, это замечательные игры, но все равно, согласитесь, до полноценных мультфильмов им все-таки очень далеко.

Выход из положения прост — почему бы не сделать настоящий мультфильм, в котором жизнь и смерть героя целиком зависела бы от ваших действий, от того, сумеете ли вы в нужный момент нажать нужную клавишу? Ведь на героев мультфильмов очень часто обрушиваются различные неприятности — ими стремятся полакомиться кровожадные монстры, на них падают каменные плиты, под их ногами в любой момент может разверзнуться пропасть. На то они и герои, чтобы с честью выходить из подобных переделок. Но почему бы вам не оказать им посильную

помощь — заставить отпрыгнуть в сторону именно в тот момент, когда сверху рушится камень, выхватить меч, когда кровожадный монстр выпустил когти? Такие игры получили название интерактивных мультфильмов. Да, за интерактивными мультфильмами дело не стало — они появились на игровых автоматах в конце восьмидесятых годов. Почему именно на игровых автоматах? Ответ вполне очевиден — ни на чем другом они в то время появиться не могли. По тем же техническим причинам.

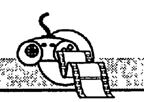
Впрочем, на IBM появилась версия автоматного суперхита Dragon's Lair. Занимала она совсем немного места, так как работала в блеклой шестнадцатицветной EGA-графике. Примерно так же неказисто выглядела подобная версия игры для компьютера Amiga. В этой версии не было яркой завораживающей игры красок, но она производила просто ошеломляющее впечатление — еще бы, пусть и не очень яркий, но все же настоящий мультфильм, в котором вы управляете действиями главного героя. Интерактивные мультфильмы появились и на SEGA CD, и на Philips CD-I. Конечно, они не могли не появиться и на 3DO. В нашей СуперЭнциклопедии вы найдете подробные, исчерпывающие описания всех представителей этого жанра для 3DO. Эти описания не сводятся к констатации и без того очевидного факта, что данная игра — очень яркая и замечательная, а также краткому изложению сюжета. Нет, вы найдете исчерпывающие рекомендации, которые подскажут вам, что именно и когда именно надо делать. Ведь в этих играх вы не располагаете полной свободой действий — вы должны делать именно то, что задумали разработчики игры. И действия, которые от вас требуются, далеко не всегда очевидны с первого взгляда — иногда ясно, какую клавишу надо нажимать, но не совсем понятно, когда именно; иногда ясно, когда, но не вполне ясно, какую именно клавишу. А ведь ничто так не портит удовольствие от игры, как какое-нибудь место, где вы прочно, капитально застряли. К тому же интерактивные мультфильмы — это ведь не приключенческие игры, в которых игрок получает удовольствие от разгадывания головоломок. Это игры в первую очередь динамические, основанные именно на быстроте реакции.

Большую часть раздела занимают описания интерактивных мультфильмов, созданных фирмой Ready Soft. Именно эта фирма создала в свое время Dragon's Lair — игру, и до сих пор не утратившую положения суперхита. Ее версии существуют практически на всех приставках и персональных компьютерах, использующих компакт-диски. Именно эта игра одной из первых появилась на игровых автоматах. Так что Dragon's Lair по праву считается одним из патриархов жанра. Перед вами классический сказочный сюжет о драконе, награбленных драконом сокровищах, похищенной драконом прекрасной принцессе и странствующем рыцаре, вознамерившемся убить дракона, освободить принцессу и присвоить сокровища. Да, сюжет, конечно, не блещет новизной — за последние пятьсот лет он часто встречался и в сказках, и рыцарских романах. Ну, а в в двадцатом веке прочно обосновался в кинематографе. Тысячи, если не сотни тысяч, несчастных драконов сложили свое огнедышащие головы в поединках с не менее многочисленными благородными рыцарями. Так почему бы лично вам не убить еще одного коварного ящера?

Вас ждет великолепие графики и превосходной анимации, приключения главного героя не раз заставят вас затаить дыхание, вы явно не выпустите из рук джойстик до тех пор, пока дракон не будет убит, и принцесса не обретет свободу.

Другая не менее популярная игра этой фирмы — Space Ace — переносит вас из далекого прошлого рыцарских легенд в не менее далекое будущее фантастических романов. В роли дракона выступает теперь отъявленный космический негодяй Борф, похитивший у главного героя, Космического Аса, его возлюбленную. Вас ждут и захватывающие полеты на космических истребителях, и головокружительные погони в недрах космических кораблей, и поединки с ужасными инопланетными монстрами, и, конечно же, финальная схватка с коварным злодеем. И, как всегда, все, что вы увидите на экране, великолепно нарисовано и анимировано.

Несомненно, лучшим из интерактивных мультфильмов, созданных фирмой Ready Soft, является Brain Dead 13. Пожалуй, эту игру смело можно назвать настоящим шедевром: и сюжет, и графика, и игровой интерес — все слагаемые настоящего суперхита в этой игре на высоте. Перед



вами великолепная пародия на фильмы ужасов. Вообще-то по большому счету, фильмы ужасов, даже если их снимали с серьезными намерениями напугать зрителя до полуобморочного состояния, смотрятся как комедии. Вряд ли отыщется человек настолько слабонервный, что не сможет спать по ночам, насмотревшись на распоясавшихся оживших мертвецов, инопланетных монстров или вампиров. Часто создатели подобных кинопроизведений стремятся достичь цели, показывая каскады внутренностей, все нелицеприятные особенности, составляющие профессиональную принадлежность судебной медицины и паталогоанатомии. Но опять-таки, у психически нормального человека все это вызывает отнюдь не панический страх, а вполне объяснимую физиологическую реакцию.

Так что «ужастики» — очень благоприятная тема для пародий. В Brain Dead 13 вы встретите многих типичных для «страшилок» героев — например, вампиров и ведьм. Но, вместе с тем, есть и весьма экзотичные персонажи, придуманные создателями игры — например, гигантский плюшевый бейсболист или оживающая статуя демона-аквалангиста. А чего стоит такой персонаж, как Фриц, помощник главного злодея — существо, таскающее с собой огромную коллекцию колюще-режущих предметов и великолепно владеющее каждым экспонатом своей коллекции. Фантазия художников и сценаристов из Ready Soft просто не знает границ! Весьма оригинален и сам сюжет игры — ее героем стал обыкновенный электрик, приехавший в гигантский замок, в котором живет Мозг. Мозг — это не только имя главного злодея: это существо действительно является мозгом, лишенным головы, тела и всего остального. Конечно, такое существо не может не вынашивать планов захвата мира, но пока оно во всем зависит от сложной системы жизнеобеспечения, которую и должен починить наш электрик. Он блестяще справился с поставленной задачей, но умудрился поссориться с заказчиком. С этого момента и начинается каскад головокружительных приключений в недрах гигантского замка. Вам предстоит принять в них самое непосредственное участие. Отличительной чертой игры стал неподражаемый черный юмор — чего только стоят многочисленные виды смерти главного героя! Глядя, как его раз за разом разрезают на части, обезглавливают, растворяют в кислоте, вы, тем не менее, не можете удержаться от улыбки.

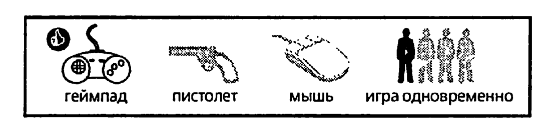
Было бы ошибкой считать, что выпуском интерактивных мультфильмов занимается только фирма Ready Soft. В нашей книге вы найдете описание одного из замечательных японских интерактивных мультфильмов — Strahl. Подробное описание к этой игре не требуется — во время игры на экране появляются обозначения клавиш, которые вам необходимо нажимать — подобный прием, кстати, характерен для японских игр этого жанра. Так что наше описание имеет целью, скорее, привлечь ваше внимание к этой великолепной игре, да и вообще к миру японской мультипликации, которая, к слову сказать, весьма отличается от более привычной для нас американской мультипликации, не говоря уж о нашей советской. Героями японских мультфильмов часто становятся могущественные демоны, способные уничтожать целые миры, гигантские монстры, ломающие башни небоскребов, как спички. Для европейского зрителя в них слишком много насилия и жестокости, но что поделаешь — о вкусах не спорят. Нам, например, подобные мультфильмы очень нравятся.

В общем потоке динамических компьютерных игр интерактивные мультфильмы составляют не такую уж и большую часть — но зато каждая подобная игра отличается яркостью и выразительностью, встреча с ней запоминается надолго. Будем надеяться — в ближайшее время в этом жанре появятся новые шедевры, о которых мы с удовольствием расскажем вам со страниц наших СуперЭнциклопедий.

# BRAIN DEAD 13

## Дохлый мозг 13

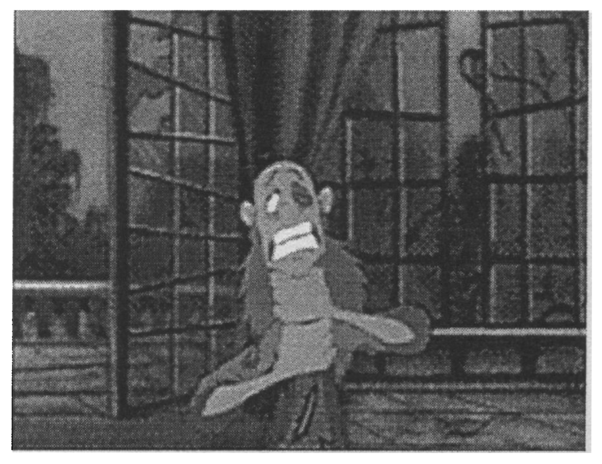
Издатель ........................... **Readysoft**
Изготовитель ..................... **Epicenter**
Размер........................................ **2 CD**




| **НАША ОЦЕНКА** | | **ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС** | |
|---|---|---|---|
| Изображение | ★★★★★ | Играть в первый раз | ★★★★★ |
| Звук | ★★★★☆ | Играть снова и снова | ★★★☆☆ |
| Сюжет/концепция | ★★★★★ | Играть с друзьями | нет |

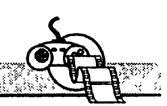
**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** ☆☆☆☆☆

Вряд ли отыщется на свете человек, который не любит мультфильмы. Пожалуй, единственный недостаток мультфильмов (во всяком случае, тех мультфильмов, которые вам нравятся) заключается в том, что вы не можете принять участие в приключениях их героев. Вы просто зритель, и сколько раз ни пересматривай тот или иной мультфильм — он всегда приходит к одному и тому же счастливому концу. Это, конечно, вопиющий недостаток, но и его в наши дни можно исправить. Уже давно существует такой жанр компьютерных игр, как интерактивные мультфильмы. Чем же интерактивный мультфильм отличается от обычного? Внешне почти ничем — перед вами все то же великолепие красок и анимации, отличие лишь в том, что вы теперь не зритель, а игрок — счастливый конец зависит уже от ваших действий, от того, какие клавиши вы нажмете на джойстике.



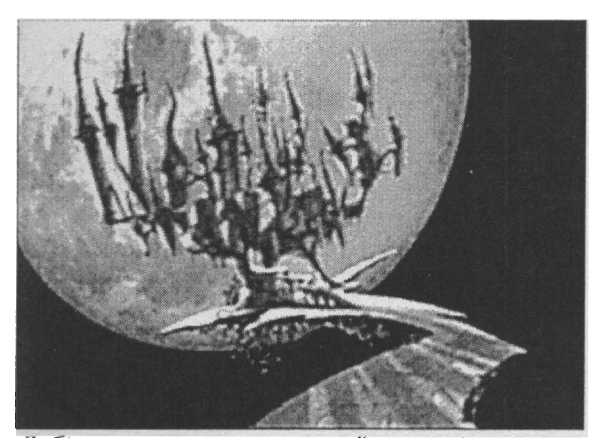
*Лица смерти.*

Ваша задача как игрока проста — в нужный момент нажать нужную клавишу, и тогда герой



правильно среагирует на грозящую ему опасность. Но вот понять, что именно и когда нужно нажимать, порою бывает непросто. Ну, а найдя правильное решение, нужно еще и успеть претворить его в жизнь — герой игры не будет дожидаться окончания ваших тягостных раздумий.

Brain Dead 13 — на сегодняшний день, однозначно, лучший интерактивный мультфильм от Readysoft — фирмы, прославившейся выпуском таких шедевров, как Dragon's Lair и Space Ace. Отличительная черта игры — не только неподражаемая графика и анимация, но и отменный черный юмор — перед вами блестящая пародия на жанр Horror, или, проще говоря, на обыкновенные «ужастики». Смерть героя в этой игре, которого раз за разом разрывают на части, распиливают, обезглавливают, растворяют в кислоте, съедают заживо и замертво, расстреливают (перечень далеко не полон, чего только с ним не делают!), вызывает лишь улыбку, причем не только у закоренелых садистов, но и у подавляющего большинства психически нормальных людей (у садистов и извращенцев эта игра вызовет, наверное, отрицательную реакцию — они воспримут ее как издевательство над самым святым). Да, насилия в игре хватает, его там даже слегка через край — отвратительные монстры лакомятся вырванными глазами, ведьмы варят блюда из человечины, на ржавых цепях висят истлевшие скелеты — но вам не страшно, вам смешно. Но — обо всем по порядку.



*Добро пожаловать в ночной кошмар.*



*Занятная вещица - без стакана крови не разберешься.*

Итак, жил на свете Мозг (просто мозг, лишенный головы и тела). Вернее, жил он не на свете, а во мраке, в недрах своего огромного замка. И мечтал он о власти над миром. Но взять в руки власть над миром не так-то просто, если нет рук, а также нет ног, и вообще ничего нет, а есть только злобный и извращенный ум. Роль рук и ног зловредного Мозга играет Фриц — уродливое существо, питающее страсть к колюще-режущим предметам. Впрочем, рук не было и у него, но он вполне обходился отточенными металлическими крючьями, меняя их время от времени на протезы различного назначения (протезы для рубки мяса, распиливания тел, разрывания на части и т. п.). Веселый парень был этот Фриц, одним словом.

Мозг обитал в стеклянном сосуде и во всем зависел от сложной системы жизнеобеспечения. И вот однажды одна из машин, входящих в эту систему, взяла, да и вышла из строя. Мозг, естественно, обратился за помощью к Фрицу. Но Фриц умеет только лишь мучить и убивать, а вот в технике он совсем не разбирается. Вот и пришлось вызвать электрика — жизнерадостного парня, не унывающего даже в таком мрачном месте. Машину он починил, но поссорился с заказчиком, посмеявшись над его планами мирового господства. Мозг не прощает обид, и за дело уничтожения нахального электрика берется его верный слуга Фриц.

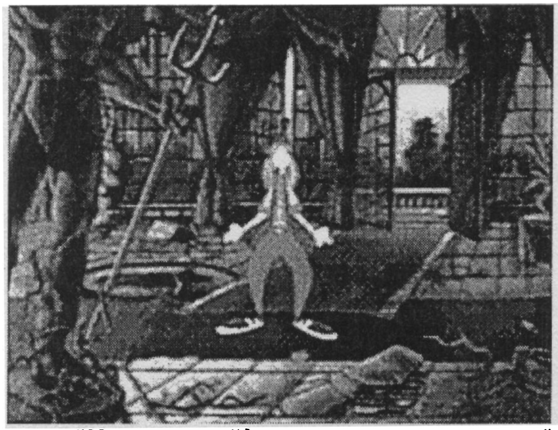
Вам предстоит принять участие в приключениях электрика в недрах гигантского замка, и

помимо Фрица изобилующего монстрами и ловушками. Призраки и скелеты, живые статуи, вампиры и гигантские черви — все эти твари крайне недружелюбно настроены по отношению к герою игры. Да и Фриц вносит в игру некоторое разнообразие — стоит вам зазеваться, и он тут как тут — и вы сможете полюбоваться еще одной разновидностью смерти вашего героя. Избежать очередной смерти вы сможете, лишь нажав в нужный момент на необходимую клавишу. Конечная цель игры проста — уничтожить Мозг, прикончить Фрица, ликвидировать замок. Над ли говорить, что путь к победе будет очень тернист.

Эта игра отличается от своих предшественников не только своей кровожадностью, но и некоторыми новшествами, которых не было ранее.

Во-первых, вы сможете записываться — сохранять текущее состояние игры, что позволит вам выключить приставку, отдохнуть, а затем в любой момент вернуться к приключениям в замке Мозга.

Во-вторых, в конце почти каждой сцены у вас есть возможность выбора дальнейших сцен. В предыдущих играх последовательность действий была жесткой, и от вас ничего не зависело, а теперь вы можете действительно перемещаться по замку в любом направлении (правда, в каждом помещении, в котором вы оказались, вам все равно придется воспроизводить задуманную создателями игры последовательность действий).



*"Направо пойдешь - коня потеряешь ..."*

# Управление

В игре задействовано не так уж и много клавиш. Клавиши крестовины управляют движением героя: Влево, Вправо, Вверх, Вниз. Остальные клавиши (A, B и C) — это или удар кулаком, или использование предметов, но мы в дальнейшем будем употреблять символ .

P — пауза.
X — вызов меню.

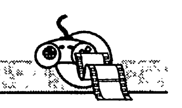
Момент, когда нужно нажимать ту или иную клавишу, легко определяется по характерному звуку — это что-то наподобие попискивания (впервые услышав, вы сразу поймете, что это именно он). Неправильное нажатие клавиш сопровождается глухими звуками, правильное нажатие — звуком куда более приятным для слуха. К тому же, если вы все нажали правильно, вы сразу увидите результат на экране. Но на всякий случай внимательно прислушивайтесь к тому, что доносится из колонок вашего телевизора. Приложить к описанию кассету с записью различных звуков мы, естественно, не можем, но вы и сами сразу же разберетесь, что к чему.

**Стартовое меню** (появляется на экране после заставки)

**New** — начать новую игру.
**Continue** — продолжить игру со старой сохранялки.

**Игровое меню** (вызывается в любой момент игры нажатием на X)

**Save** — записать текущее состояние игры.
**Load** — загрузить последнюю сохранялку.
**Continue** — вернуться к игре.

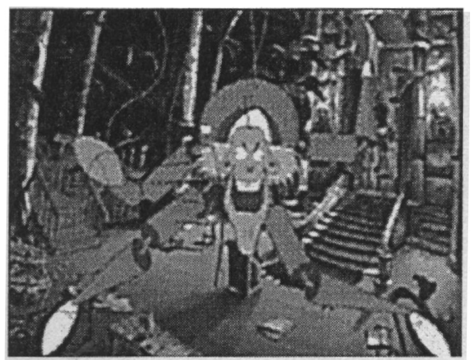


# Полное описание

Самый короткий путь к победе (о сценах, не вошедших в этот короткий путь, будет рассказано ниже).

## Холл с камином

Вы вываливаетесь сквозь камин в просторный холл. За вами следом вываливается Фриц. Вы легко отделываетесь от него. Оказавшись на развилке, нажмите ←, и окажетесь на деревянной лестнице. Не зевайте — нажмите клавишу ↑. Оказавшись в коридоре, жмите клавишу ←.



*Дирижер симфонии смерти.*

## Консерватория

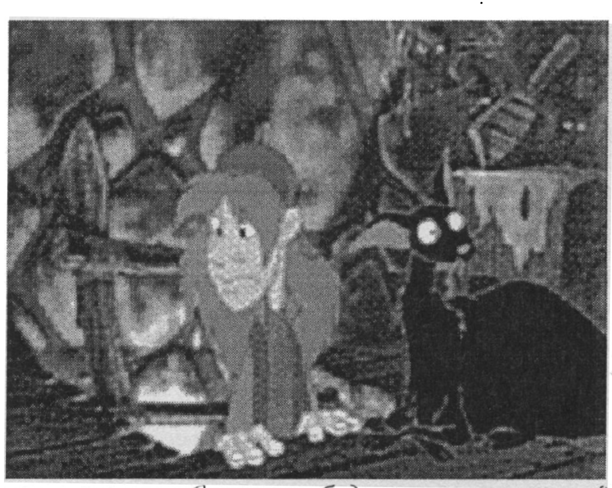
В этой консерватории нет музыкантов, их, по всей видимости, сожрал клоун-дирижер, болтающийся под потолком на веревках. Чтобы избежать его жарких объятий, в ту же секунду, как вы оказались на лестнице, нажмите клавишу ←. Потом еще раз увернитесь от него при помощи клавиши →. Затем нажмите 💣, чтобы отделаться от него окончательно — дирижер запутается в своей паутине, и вы, нажав клавишу ↑, благополучно уползете по веревке. Оказавшись на балконе, жмите клавишу ←, а то вас сцапает настырный Фриц.

## Холл с колоннами и атлантом

Вы оказались в холле, посреди которого стоит статуя Атланта, державшего на своих плечах мраморный теннисный мячик. Нажмите два раза ←. Один раз — чтобы выбраться из холла и пробежать через мост, другой раз — чтобы залезть на чердак к Красной Ведьме.

## Красная Ведьма

Оказавшись на Чердаке, где обитает Ведьма, вы нос к носу столкнетесь с черной кошкой (черные кошки и коты — неразлучные спутники Ведьм — демоны, принявшие кошачий облик). При помощи клавиши ↑ увернитесь от когтей этой черной твари (жмите на клавишу сразу же, как только животное проснется). Следом за кошкой, на вас обратит внимание и сама Ведьма. Нажав на клавишу →, вы увернетесь от тыквы, которую метнет в вас прилетевшая на кошачий визг ведьма. Ведьма носится на своем помеле, ее намерения более чем понятны. Пора сматываться отсюда. Нажмите 💣 для того, чтобы на всем бегу не врезаться в полку с черепами. Потом нажмите →, чтобы вбежать в комнату. И еще раз нажмите →, чтобы выбежать из комнаты. Третий раз нажмите → уже в коридоре, чтобы заставить

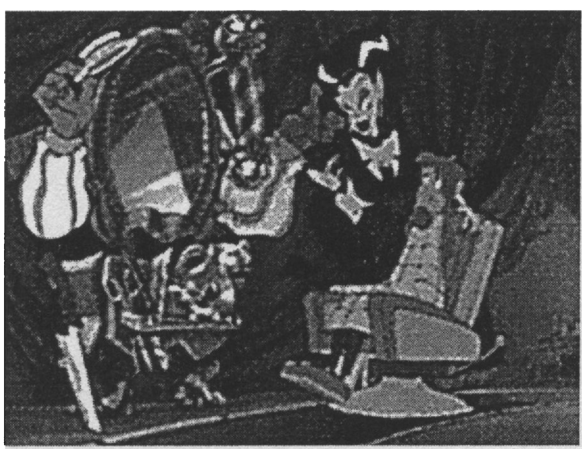


*Стоит ли будить спящую кошку?*

прыгнувшую на вас кошку ткнуться мордой об пол. В коридоре нажмите ↓, чтобы, зайдя в комнату с пентаграммой на полу, оторвать глаз. С первого раза это может и не получиться, но без оторванного глаза вы не выживете в конце игры (хитрый компьютер не забудет вашу оплошность). Вернитесь в коридор, нажав клавишу →. Ну, а теперь нажмите ↑, чтобы выбраться на крышу замка. Очень быстро нажмите 💣, чтобы спастись от мчащейся на вас ведьмы. Потом нажмите ↑, чтобы запрыгнуть на парапет. Нажмите →, чтобы спуститься чуть пониже. Потом нажмите еще раз →, для того, чтобы оседлать ведьму. Нажмите 💣, когда летите над левой частью моста, и ведьма врежется в стену, а вы благополучно побежите дальше.

## Виви

Вы оказались на перекрестке. При помощи клавиши ↑ вы зайдете в домик вампирши Виви. Оказывается, это не просто домик, а косметический салон. Очаровательная вампирша будет рада клиенту. Она очень грубо обойдется с ворвавшимся следом Фрицем и усадит вас в кресло.


*Косметика с точка зрения вампиров.*

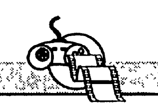
При помощи клавиши 💣 вы отпугнете паука (жмите, как только он появится). Потом Виви предложит либо побриться (Shave), либо сделать маникюр. Клавишей ← вы выбираете бритье, клавишей → — маникюр. Если вы выбираете бритье, при помощи 💣 вы сможете увернуться от серпа (бритье в исполнении Виви заключается в отсекании головы). Но Виви не оставит своих попыток побрить вас столь экстравагантным способом. При помощи клавиши → вы сможете еще раз увернуться от серпа. Клавиша → поможет вам увернуться от серпа и в третий раз. Если вы выбрали маникюр (который заключается в отрубании пальцев по самые уши), вам придется убирать руку за секунду до того, как на нее обрушится маникюрный мясницкий тесак. Каждый раз, когда эта кровожадная парикмахерша замахивается тесаком, нажимайте следующую последовательность клавиш: ↑, ←, ↑, →, ←, ↑, ← (не все клавиши сразу, а по одной на один замах маникюрным топориком). После того, как процедура маникюра окончится, вам предложат некую процедуру Facial — вы должны усесться в устрашающего вида кресло. Если вы согласны, нажмите → (впрочем, отказаться от этой процедуры невозможно). Нажмите 💣, когда два вращающихся валика начинают сближаться, чтобы раздавить вашу несчастную голову. Тем временем Фриц придет в себя. В результате этого печального события Виви сама окажется в кресле, из которого вы только что выбрались. Еще раз нажмите 💣, чтобы нажать на кнопку, которая должна задействовать ужасный механизм. А теперь нажмите ←, чтобы покинуть косметический салон Виви.

## Холл (деревянный)

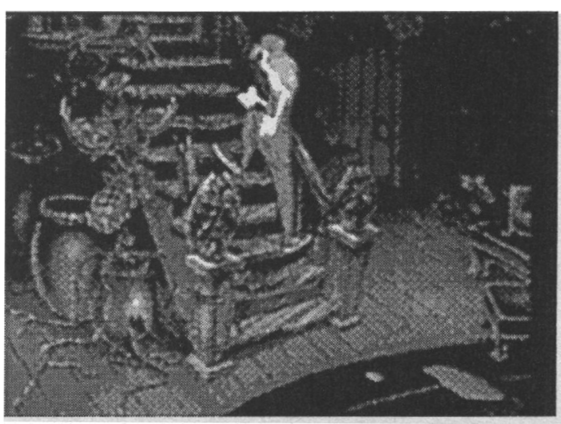
Нажмите ↑, чтобы пробежать по ковровой дорожке, и →, чтобы подняться на чердак.

## Голубая ведьма

Не правда ли, вам кажется, что эту сцену вы уже прошли? И от кошачьих когтей спасались, и от брошенной тыквы уворачивались, и все остальные события с вами уже происходили. Только вот клавиши, которые надо нажимать, поменялись в зеркальном порядке — вместо ← надо нажимать



➔, и наоборот. Лишь с клавишей 🡅 ничего не произошло. Эта зеркальная сцена позволит вам обзавестись следующим глазом во второй, точно такой же комнате с пентаграммой на полу.



*Что ждет вас на последней ступеньке?*

## Холл с атлантом и колоннами

Просто нажмите ➔.

## Консерватория (снова)

Дирижера пока нет, но за вами гонится настырный Фриц. Чтобы избежать очередной мучительной смерти, нажмите ➔, а затем 🡄 (когда Фриц уже наступает вам на пятки).

## Холл (с картиной)

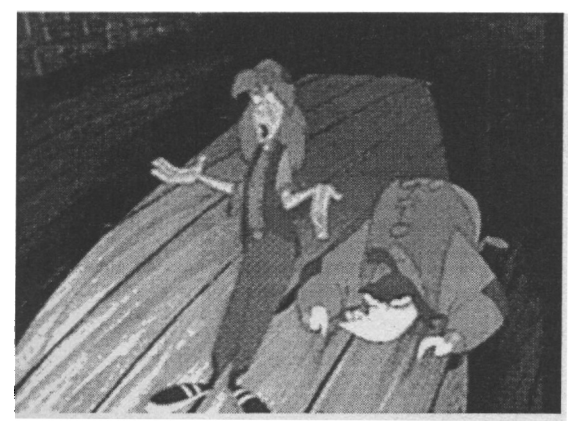
В холе нажмите ➔. И вы попадете в спальню.

## Спальня

Стоит вам только войти, и на вас нападает стайка привидений. Нажмите 🡇 для того, чтобы завладеть подушкой. Потом нажмите ●, чтобы подушкой отмахаться от одного из злобных призраков. Затем еще раз ●, чтобы отвязаться от еще одного привидения. Потом в дело вступит совсем уж гигантское привидение — очевидно, главный призрак этого места. Вы и его тоже при помощи клавиши ● сумеете ударить подушкой. Теперь при помощи клавиши ➔ самое время покинуть спальню.

## Библиотека

В штат каждой уважающей себя библиотеки входит библиотекарь. Но в книгохранилище, в котором вы только что очутились, роль библиотекаря играет старенький скелет, который попытается закидать вас книжками. При помощи клавиши 🡇 увернитесь от книжки, которую швырнет в вас скелет-библиотекарь, при помощи клавиши 🡅 увернитесь от еще одной книжки. А теперь покиньте библиотеку по деревянной лестнице, нажав клавишу 🡅.



*Беседа с заказчиком.*



## Холл (веранда)

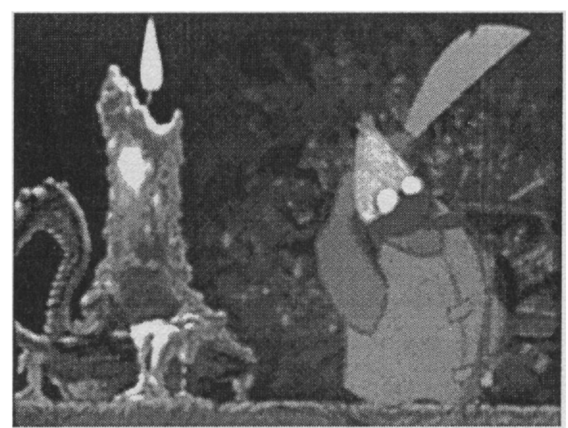
Нажмите 🡅, и вы попадете на балкон.

## Лабиринт (парк и кусты)

Вы выбрались на улицу и оказались в лабиринте постриженных кустов, посреди которого возвышается статуя демона-аквалангиста. При помощи клавиши ➔ спрыгните с балкона (Фриц наступает на пятки). А теперь бегайте по лабиринту, не то Фриц догонит вас и сделает очень больно. Клавиши ➔, 🡅, 🡄, 🡄, 🡄, 🡄, 🡇, 🡇, ➔, 🡅, 🡅 — каждую из этих клавиш следует нажимать на очередном повороте.

## Статуя демона-аквалангиста

К фонтану Фриц не побежит, и вскоре вы поймете, почему — Фриц не дурак, ему жить хочется. Площадка перед фонтаном вымощена каменными плитами, которые под вашими ногами так и норовят опрокинуться, погрузив вас в кислоту. Чтобы этого не произошло, нажимайте клавишу ← на самой первой плите и, вспрыгнув на очередную плиту, тотчас же снова жмите на эту клавишу (всего вам понадобится нажать ← 4 раза). Фонтан также наполнен кислотой. Чтобы не плюхнуться в эту едкую жидкость, нажмите 💣 — вы схватитесь за голову уродливой металлической статуэтки, изображающей мерзкого монстра (что-то наподобие химеры или горгульи). Но металлическая тварь окажется не такой мертвой, как выглядит на первый взгляд. Как только глаза твари вспыхивают красным цветом, нажмите →. Еще раз нажмите →, чтобы уклониться от плевка кислотой. Тотчас же нажмите ↓, чтобы перепрыгнуть еще одну кислотную струйку. Демон-аквалангист тоже решает принять участие в вашем уничтожении — и его начинает тошнить кислотой. Чтобы не раствориться в исторгнутой жиже, нажмите 💣, и герой игры запрыгнет на столб. Еще раз нажмите 💣, чтобы перепрыгнуть со столба на постамент статуи. Далее вам придется действовать очень быстро — с ожившими статуями шутки плохи. Чтобы увернуться от ударов трезубца, нажимайте трижды → (жмите на клавишу каждый раз, когда на вас вот-вот обрушится трезубец), затем нажмите ← и → (чтобы еще дважды увернуться от трезубца). Нажмите 💣, чтобы схватиться за трезубец. Затем нажмите 💣, чтобы спрыгнуть с трезубца на голову статуе. Потом нажмите 💣, чтобы вырвать провода, ведущие к сверкающему бриллианту на лбу статуи. Затем нажмите →, чтобы не попасть под удар металлической руки демона-аквалангиста. Потом нажмите 💣, чтобы схватиться за трезубец. Потом еще раз нажмите 💣, чтобы спрыгнуть с трезубца обратно на балкон. Теперь можно и отдышаться.



*Редкий кадр - Фриц думает.*

## Холл (веранда)

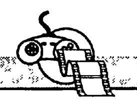
Нажмите клавишу ← (вы же не хотите еще раз разбираться со статуей у фонтана).

## Библиотека

Старенький скелет покинул библиотеку. Но книги все равно не остались без присмотра. Знаете такое выражение — «книжный червь»? В этой игре его следует понимать буквально — зубастые книжные черви готовы прогрызть вас насквозь. Для того, чтобы спуститься по лестнице, нажмите ↓. И вот тогда-то на вас и обрушатся книжные черви. Нажмите ←, чтобы увернуться от броска первого червяка. Увернуться от двух следующих червяков вы сможете дважды, нажав 💣 (по одному нажатию клавиши на каждого червяка). Забраться на лестницу вы сможете при помощи клавиши ↑. Еще раз нажмите ↑, чтобы увернуться от последнего червяка и выбежать из библиотеки.

## Спальня

В спальне живет злобный призрак (судя по одежде этого бедолаги, очевидно, когда-то в девятнадцатом веке в этой спальне кто-то кого-то убил). Нажмите ↓, чтобы увернуться от удара ножа призрака (нож не совсем призрачный, а вполне материальный). Затем ускользнуть от его атак вам помогут клавиша ← и, наконец, ↑.



## Холл (с картиной)

Нажмите ←, чтобы попасть в Консерваторию.

## Консерватория

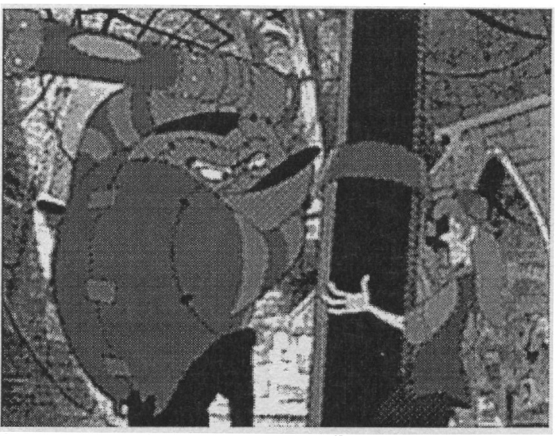
Что делать в этом негостеприимном месте, вы уже знаете (см. «Консерватория» в самом начале описания).

## Холл (с колоннами и атлантом)

Нажмите ↑, чтобы подняться на лестницу в глубине холла.

## Плюшевый бейсболист

Вы попадете в помещение, напоминающее гибрид лаборатории и спортплощадки. Здесь обитает страшилище — гигантский плюшевый бейсболист (очевидно, это продукт чудовищных экспериментов Мозга). Но прежде вам надо подняться по очень длинной и очень крутой лестнице, которая оканчивается зияющим провалом. Нажмите →, чтобы перепрыгнуть через этот провал на самом верху лестницы (вы перепрыгиваете через него, хватаясь за веревку, а вот Фриц не такой сообразительный, и его ждет долгое падение вниз). Плюшевый урод встречает вас броском гигантского бейсбольного мяча. Нажмите на 💣, чтобы мяч не вышиб вам мозги. Нажмите ↑, чтобы еще раз отвернуться от мяча. Чтобы не попасть в объятия этого монстра, нажмите →. Потом еще раз нажмите →, чтобы он вас не смял в лепешку. Монстр берет в руки бейсбольную биту, но вы прячетесь за металлическим столбом. Увернитесь от биты при помощи клавиш ← и →. Затем нажмите ↑, чтобы вскарабкаться на столб. Затем вам не останется ничего другого, кроме как нажать 💣, чтобы оседлать бейсболиста. Вы сидите у него на плечах и прикрываете руками его глаза. Спортмутант бросится бежать. При помощи клавиши → вы сможете направить его бег в нужную вам сторону. Бегает этот искусственный спортсмен очень быстро, но в лаборатории слишком много мест, которые не стоит задевать на бегу. Уворачиваться от электростолбов, встающих у вас на пути, вы сможете при помощи клавиш ↓, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, → и ↑ (делать это придется очень быстро). В конце концов бешеная гонка закончится на небольшой площадке, на которую вы упадете вместе с бейсболистом, но эта площадка окажется не чем иным, как лифтом. А к лебедке, при помощи которой этот лифт поднимается, уже подоспел Фриц. Фриц поднимает лифт, на котором находитесь вы и бесчувственный монстр, на крышу башни. При помощи клавиши ← вы спрыгнете с площадки. А при помощи клавиши → увернетесь от лап очухавшего-



*В гостях у сказки.*



*Волшебный ларец открывается ...*

ся уродца. При помощи клавиши ↑ вы сможете вскарабкаться по лестнице к громоотводу. Тотчас же нажатая клавиша ← поможет увернуться от молнии, а при помощи клавиши → вы спасетесь от настырного плюшевого бейсболиста, тщетно пытающегося отомстить за причиненные неудобства. Нажав еще раз →, вы попадете в холл, в котором все начиналось. Впрочем, возиться с плюшевым бейсболистом необязательно — спрыгнув с платформы (клавиша ←), вы можете сразу же провалиться в холл с камином (начало игры) — для этого еще раз нажмите клавишу ←.

### Холл с камином

Знакомое вам место (см. начало описания).

### Консерватория

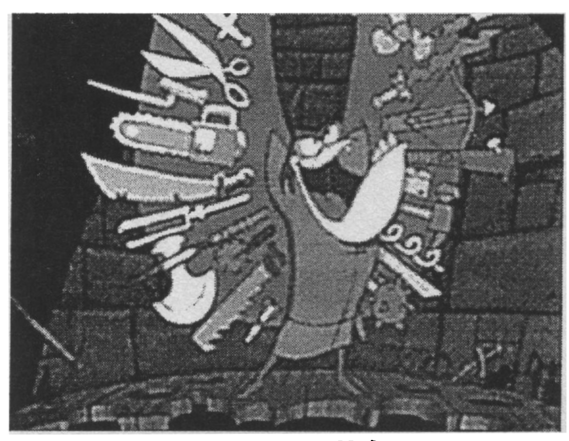
Вы попадаете сюда уже в третий раз — запомнили, что здесь делать? Если не запомнили, то см. «Консерватория» (в начале описания).

### Холл (деревянный)

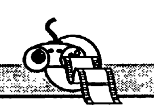
Еще один знакомый холл, не правда ли? Только в нем вас дожидается лифт. Чтобы забраться в него, нажмите ←, затем ↑.

### Разборка с Фрицем

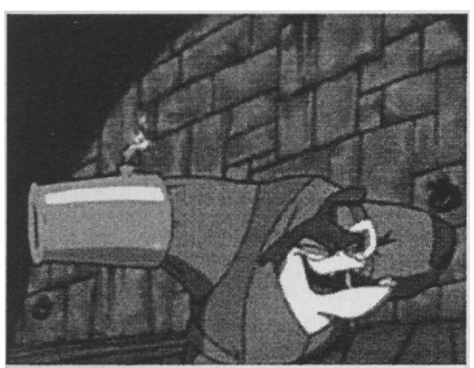
Вы стоите у подножья лестницы, ведущей в апартаменты Мозга. А на ее вершине гордо стоит Фриц, он распахнул свой плащ, демонстрируя огромный арсенал колюще-режущих предметов. Чтобы слегка встряхнуть ковер на этой очень-очень длинной лестнице, нажмите ●. Бедняге Фрицу предстоит скатиться по всей лестнице, теряя по дороге свою смертоносную коллекцию — во все стороны летят бензопилы, молотки, ножницы, бритвы и прочие предметы подобного рода. Когда эта тушка, наконец, докатится до вас, нажмите ← (а не то Фриц вас просто раздавит). Герой игры возьмет в свои руки меч. Но у Фрица обнаруживается бензопила — оказывается, не все растряс по дороге (у него еще много чего есть в запасе!). Нажмите ●, чтобы парировать бензопилу. Но Фриц не успокоится, и вам еще два раза придется нажимать на ●, отбивая атаки Фрица. Теперь вас ждет долгое восхождение по лестнице. Чтобы начать его, нажмите клавишу ←, как только поединок закончится. На первой лестничной площадке вы хватаете палицу. Неугомонный Фриц также выхватывает из недр своего плаща кирку. Нажмите ●, чтобы отбить атаку Фрица, и следом в ту же секунду жмите →, чтобы не упасть вниз. Нажав ←, вы вспрыгнете на поверженного Фрица. При помощи клавиши → вы сможете одолеть еще один лестничный пролет. На следующей лестничной площадке вы подбираете большую колотушку. Фриц тем временем выхватывает очередной клинок. Нажмите ←, чтобы увернуться от атаки. При помощи клавиши ● тресните Фрица колотушкой по голове (да так, чтобы несчастная колотушка разлетелась в щепки). Потом нажимайте →, чтобы одолеть еще один пролет бесконечной лестницы. Вот вы хватаете топор, Фриц также выхватывает очередное орудие убийства — топор, громадный по сравнению с тем, что вы сжимаете в руках. Нажимайте ●, чтобы остановить Фрица, затем жмите ←, чтобы отскочить в сторону. Затем нажмите еще разок ●, и вы огреете Фрица топором. Скатившийся по ступенькам Фриц ненадолго отстал.



*Ходячий запасник музея холодного оружия.*



И при помощи клавиши → вы продолжите восхождение. По дороге вы схватите большущий металлический молот. Фриц не остается в долгу и выхватывает огромную саблю. При помощи клавиши 💣 вы пытаетесь достать Фрица молотком, но он мастерски отбивает ваш удар. Теперь вам придется нажимать клавиши ←, →, ←, →, только так вы сможете увернуться от ударов сабли (нажимайте каждую из клавиш в момент очередной атаки), после этого нажимаете 💣, чтобы обрушить на голову Фрица молот (как и колотушка, молот рассыпется на куски). Фриц долго (очень долго) скатывается вниз. Ну, а вы находитесь на самой верхней лестничной площадке — да, наконец-то вы пришли и стоите у самых дверей, ведущих к Мозгу.



*"Ворошиловский стрелок".*

### Мозг

Ни на секунду вы не сомневаетесь, что Мозгу теперь не поздоровится. Ведь он беззащитен в своей стеклянной банке. Но что это? У Мозга появились неожиданные защитники — на пороге стоит старый знакомый Фриц. Он очень зол. Вы его невероятно разозлили. И сейчас он будет мстить. Колющее, режущее, рубящее оружие уже ни к чему — Фриц теперь больше полагается на огнестрельное. Охапки шестиствольных пулеметов в его руках извергают смертоносный свинцовый ливень. Как вам нравится идея потанцевать под таким дождем? Нижеперечисленные клавиши вам придется нажимать очень-очень быстро. Повинуясь вашим командам, герой игры будет принимать самые невероятные позы. Сосредоточьтесь и нажмите: ←, →, →, ↓, ←, →, ↓, 💣, →, ↑, ↓, 💣, ↓, 💣. Когда герой игры очередной раз стоит вверх ногами, из его карманов вываливаются два глаза (которые он прихватил у разноцветных ведьм — пригодились, как видите). Поднимите глаза с пола при помощи клавиши 💣, ну, а при помощи еще одного нажатия на 💣, вы метнете глаза под ноги мчащемуся на вас Фрицу. Бедняга поскользнется, упадет и рухнет прямо в склянку с мозгом. Вам останется лишь нажать на кнопку, которая превратит эту склянку в миксер. Лишившись хозяина, замок начнет рушиться, и, если вы не хотите быть погребенным под обломками, нажмите клавишу ↑. После чего вам останется полюбоваться на разрушение замка (это безумное здание рушится очень живописно). Как только рухнет все, что только может рухнуть, герой игры сядет в свой фургончик и уедет выполнять другие заказы по починке электроприборов.

# Альтернативный путь

Отклонения от вышеописанного пути. Хотите получить свежие острые впечатления — просто блуждайте по замку, всегда найдется что-нибудь новое и интересное, новые виды смерти главного героя, например.

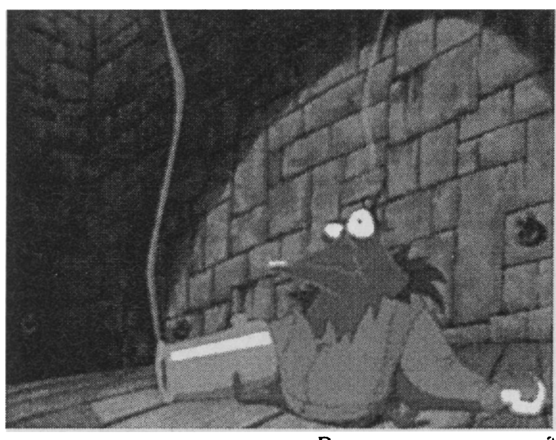
### Холл (веранда)

Поворачиваете направо (клавиша →).

### Зоологический музей

Вы попали в небольшой зоологический музей, но чучела в нем — не просто пассивные экспонаты. Как вы уже догадались, они тотчас же оживут и доставят вам массу хлопот. Чтобы увернуться

от летучей мыши, нажмите клавишу ↓. Дракон на стене плюнет в вас кислотой, и, чтобы не раствориться в ней, нажмите клавишу ←. Затем чучело гориллы попытается вырвать вам позвоночник. Нажмите клавишу →, чтобы позвоночник так и остался составной частью вашего скелета.


*В кого это я попал?*

### Кухня

Горящая печка таит в себе смертельную угрозу. Чтобы не стать добычей огня, нажмите клавишу → в ту же секунду, как вы вступили в это помещение.

### Деревянный перекресток

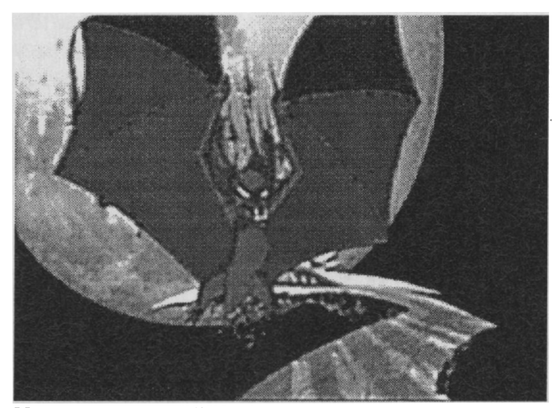
Сверните вправо.

### Складское помещение (с люком в центре комнаты)

Что хорошего может скрывать люк посреди комнаты — да ровным счетом ничего! Оттуда тотчас же вылезет змея (условно назовем ее именно змеей, хотя у нее есть ножки). Как только она вылезла из люка (ее любимое лакомство — голова героя игры), нажмите 💣. Далее взбегайте по лестнице и не забудьте нажать 💣 у самой двери, чтобы прожорливая тварь осталась без любимого деликатеса.

### Виви

Идти к ней вовсе не обязательно, сверните направо (клавиша →).

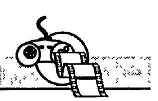

*Ужас, летящий на крыльях ночи.*

### Перекресток в пещере

Если вы свернули влево, то попадаете в пещеру, где ждут своего часа подрастающие личинки червяков. Возьмите в руки личинку, которая валяется на полу (она не то мертвая, не то сонная), и отбивайте ею плевки при помощи клавиш ←, →, ←.

### Далее вы сможете вернуться к вышеописанному пути.

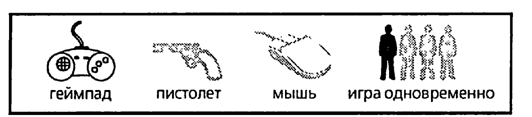
Добро в очередной раз победило Зло — руины очередного зловещего замка остались за вашей спиной, очередной злодей получил то, что ему причитается. Но расслабляться еще рано — ведь не так много времени осталось до выхода Dragon's Lair-2.



# DRAGON'S LAIR

## Логово Дракона

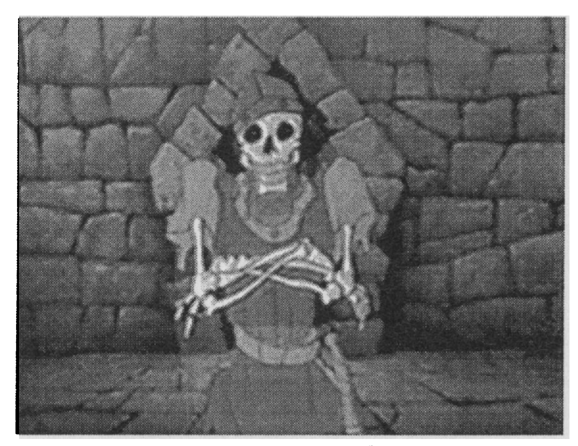
Издатель ........................... **Readysoft**
Изготовитель .................... **Epicenter**
Размер ...................................... **1 CD**




| **НАША ОЦЕНКА** | | **ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС** | |
|---|---|---|---|
| Изображение | ★★★★☆ | Играть в первый раз | ★★★★★ |
| Звук | ★★★★☆ | Играть снова и снова | ★★☆☆☆ |
| Сюжет/концепция | ★★★★★ | Играть с друзьями | нет |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** ☆☆☆☆

Из глубины веков доходят до нас отголоски легенд о злобных чудовищах — крылатых драконах, наводивших ужас на наших предков. Одним из самых распространенных злодеяний, учиняёмых драконами, было похищение принцесс. Зачем они это делали, не совсем ясно, но, с другой стороны, добиться благорасположения какой-нибудь драконихи не столь просто, как взять, да и украсть принцессу. Но такое деяние, как похищение принцессы, всегда имело для дракона неприятные последствия в виде странствующих рыцарей — специалистов по уничтожению драконов. Обилие драконов и обилие принцесс не давало рыцарям возможности маяться бездельем. Всегда можно было найти, кого спасать и кого рубить в капусту. Странствующие рыцари гибли десятками, но победителю доставалась и очередная принцесса, и сокровища, накопленные драконом в течение всей его трудовой жизни. Так что профессия странствующего рыцаря имела и свои плюсы.

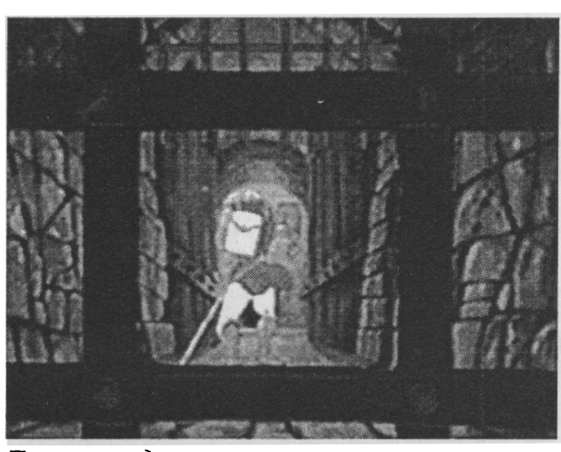


*Помни о смерти.*

Вот и наша история началась с того, что ничем не примечательный дракон похитил ничем не примечательную принцессу. Дракон был стар и умудрен опытом — он вполне мог предвидеть наплыв посетителей в свое логово и позаботился о том, чтобы создать непрошеным гостям некоторый дискомфорт. «Мой дом — моя крепость» — гласит английская народная мудрость. И замок, в котором поселился крылатый ящер — действительно крепость, причем неприступная. Сражение с драконом — тяжелое испытание, но до дракона надо еще и добраться. А сделать это не так-то просто — замок просто изобилует монстрами и ловушками — на незадачливых соискателей руки и сердца принцессы готовы обрушиться каменные плиты и решетки, под ногами в любой момент может провалиться пол, монстры с нетерпением ждут, когда они смогут обвить героя щупальцами или вонзить в мягкую податливую плоть острые клыки. Вам не страшно? Вы готовы войти под своды драконьего логова? Ну что ж — тогда вперед.

Но сначала несколько слов о том, как будут выглядеть ваши приключения в этой игре. Когда вы видите ее впервые, сложно поверить, что это — именно игра, что на э т о можно не только смотреть и восторгаться, но и играть. Да, Dragon's Lair представляет собой полноценный мультфильм на сказочную тематику, но для того, чтобы эта великолепно нарисованная и анимированная сказка закончилась традиционным хэппи-эндом («и жили они долго и счастливо, и умерли в один день»), от вас потребуется немало усилий. Вы не зритель — вы именно игрок.

Ваша задача достаточно проста — в нужный момент вы должны нажать на нужную клавишу, и тогда герой игры предпримет необходимое действие, чтобы избежать очередной опасности. Единственная сложность (всего-то и делов!) — догадаться, в какой момент и на что нажимать, а, догадавшись, успеть претворить правильное решение в жизнь. Порой угадать, что именно надо делать, не так-то легко. Можно, конечно, просто перебирать различные варианты клавиш и рано или поздно добиться успеха. Но сколько времени займет прохождение игры подобным способом? Для того, чтобы сэкономить время, возьмите в руки нашу «проходилку».


*Пути назад уже нет.*

Последовательность сцен не есть что-то незыблемое — она определяется случайным образом и совсем не обязательно совпадает с той, что приведена у нас. Но сами действия, которые вы должны предпринять во время каждой сцены (за редкими исключениями, о которых будет рассказано в тексте), остаются неизменными.

# Управление

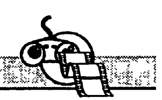
Что же умеет наш странствующий рыцарь? Не так уж и много, честно говоря — двигаться во всех четырех направлениях (странствовать) и махать мечом. Но большего ему и не требуется.

### Назначение кнопок геймпада

Итак, в управлении задействованы следующие клавиши.

**Крестовина** — ←, →, ↑, ↓.

**Кнопки джойстика** — любая кнопка джойстика — удар мечом (💣).



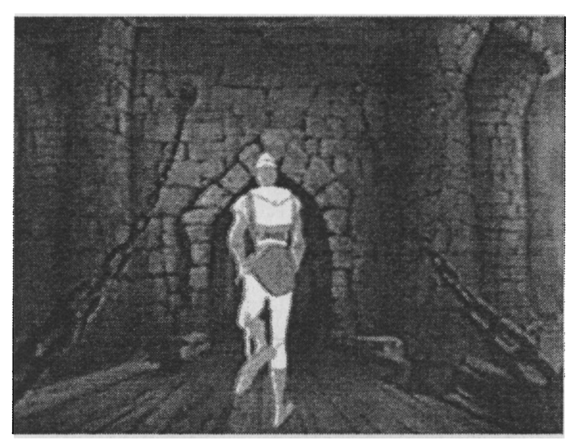
## Меню

Меню как таковое в игре отсутствует. Вам не придется настраивать уровень сложности, включать и выключать звуковые эффекты и музыку, и т. п. Вам остается только принять игру такой, какая она есть. Как только вы в очередной раз скоропостижно скончались, перед вами появляется надпись, информирующая вас об оставшемся количестве жизней (Lives). Изначально жизней у героя всего пять. Что же произойдет, когда все жизни у вас кончатся? Да ничего страшного — перед вами появится надпись **Game Over** (что переводится приблизительно как «Вот и все, игра закончилась, что ж ты так!»). Но под этой устрашающей надписью появится вопрос **Continue?** — «Продолжать будем, или как?» — и обратный отсчет, начиная с цифры 10. Если вы в течение десяти секунд найдете ответ на этот мучительный вопрос — нажмите на клавишу (P) (старт), и вы продолжите игру. Правда, вы совсем не обязательно стартуете с того места, где погибли в последний раз. Несколько сцен произвольным образом объединяются в условный уровень (где кончается один уровень и начинается другой, можно определить по музыке и по возникающей на экране надписи о количестве жизней). Можете не беспокоиться — количество продолжений ограничено лишь запасом вашего времени и терпения.

# Полное описание

## Мост

Вы вступаете на мост, ведущий к воротам замка. Под вами ров, залитый водой. Дойти до ворот не так просто, как кажется на первый взгляд — мост под вами проваливается, и из воды к вам протягиваются жадные щупальца. Вы должны выхватить меч (💣), когда щупальца вот-вот сдавят вас, щупальца испугаются холодной стали вашего клинка, после чего вы быстро нажимаете ↑ и оставляете подводное чудовище ни с чем.



*Первый шаг к победе.*

## Прихожая

Вы оказались в комнате с тремя дверьми. Стены внезапно начинают дрожать, и если вы не хотите, чтобы вас засыпало камнями, нажмите →, когда откроется правая дверь.

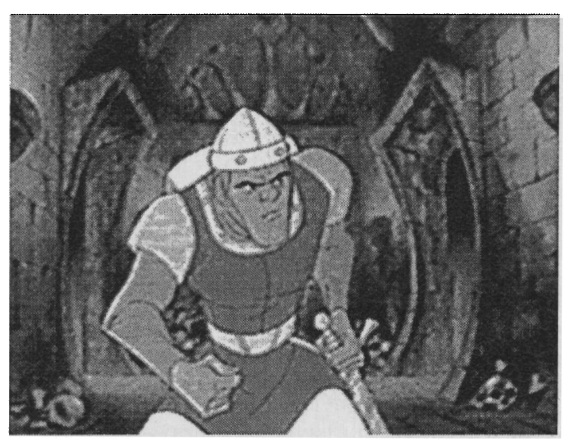
Сцены «Мост» и «Прихожая» всегда следуют одна за другой, ну, а последовательность дальнейших ваших приключений носит случайный характер.

## Деревянная лестница и щупальца

Вы оказались в комнате с деревянной лестницей. Из стен к вам тянутся давно не кормленные щупальца. Для того, чтобы избежать участи быть задушенным, нажмите 💣, когда к вам потянется первое щупальце. Оставьте меч в покое — прыгайте на тот пролет лестницы, который начнет светиться — →, ↓, ←, ↑.

## Полосатые змеи

Вы оказались в ничем не примечательной комнате. Но комната эта имеет странных жильцов —



*Дракон, выходи! Выходи, подлый трус!*

полосатых змей. Дважды отбейте их атаку (● 2 раза) — разите мечом, когда змеи потянутся к вам. Когда атака успешно отбита, нажимайте клавишу →, и вы ухватитесь за веревку, по которой успешно докарабкаетесь до люка в потолке.

### Бутылочка с надписью «Выпей меня»

Пить из этой бутылки явно не следует. Как только сбоку от вас откроется дверь, нажмите клавишу →.

### Бассейн

Вы оказываетесь в круглом зале. Пол здесь имеет одну неприятную особенность — он так и норовит осыпаться под вашими ногами. И если бы это было единственной неприятностью, поджидающей вас в этом месте! Для того, чтобы не свалиться в бездну, прыгайте в сторону устойчивого участка пола — клавиша ←. Но тут на вас обрушивается новая напасть — из стены вылетают ножи. Нажимая клавишу ↑, вы избегаете потока этих смертоносных лезвий. Расслабляться рано — пол под вами опять предается любимому занятию, а именно — осыпается. Нажав на клавишу ↑, вы прыгаете с ненадежной поверхности в бассейн. Но и под водой нет вам покоя — из стен вылезают глаза на стебельках. Нажмите клавишу ←, если не хотите стать жертвой их любопытства. Вы выбираетесь из бассейна, но вот незадача — вы по рассеянности наступили на кнопку, которая обрушит на вас небольшой камнепад. Из-под таких осадков лучше выбраться в безопасное место — нажмите клавишу ↑. Путь вам преградит огромный паук — нажмите клавишу ● и рассеките мерзкое создание. И, наконец, еще раз нажмите ↑, чтобы избежать участи быть раздавленным двумя каменными блоками.

### Обманная лестница

Вы выбрались на совершенно сухую лестницу, не зевайте — лестница под вами внезапно превращается в наклонную плоскость. Нажмите ← (иногда это может быть и →) для того, чтобы соскользнуть к нормальным ступенькам.

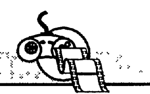
Внезапно вас атакуют глазастые щупальца, нажмите ●, чтобы отпугнуть их. Затем нажмите клавишу ←, чтобы избежать их очередных притязаний на вашу персону.

Вы окажетесь на платформе, но она незамедлительно начнет крениться вниз. Нажмите клавишу ←, как только засветится окошко с левой стороны.

### Кузница

Вот вы попали в кузницу. Вернее, в волшебную кузницу. К вам тут же устремится пылающий меч. Как только меч начал свой полет, нажмите клавишу ● (герой игры выхватит свой меч и встанет в боевую стойку), а затем нажмите ● для того, чтобы отбить атаку. Вас попытается расплющить светящийся моргенштерн — отбейте его при помощи клавиши ●. Ну, а затем к вам метнется наковальня, и, чтобы не сыграть роль молота, нажмите клавишу ←. Но и это еще не все — теперь в вас летит копье, и его вы отбейте клавишей ●.

После всех этих драматических событий вы сумеете добраться до каменного кузнеца и ударить его мечом (нажимайте ● сразу же после того, как окунете меч в пламя, в тот момент, когда оживет статуя).



## Комната со скамьей у стены

В комнате, в которой вы очутились, у стены падает скамейка, и вокруг нее вспыхивает пламя. Уворачивайтесь от него, нажимая ←. Как только из стены начнут бить молнии, нажмите ↓, затем почти одновременно ↑ и ←. Как только скамья засветится, нажмите еще раз ←, и вы отодвинете эту скамью, которая, оказывается, скрывает выход из комнаты (клавиши ←, → могут поменяться на противоположные).

## Комната с сундуком у стены

Вы попали в комнату, где у стены стоят сундук и кровать. Внезапно перед вами начинает затягиваться кирпичная кладка. Нажмите два раза ↑, когда начинает светиться дверь, и вы проскочите эту преграду.

## Желоб для цветных шаров

Вы бежите по желобу, по которому катятся разноцветные шары. За вами неотступно следует огромный черный шар. Ждите, пока перед вами прокатится очередной маленький цветной шар, и нажмите ↓ (и так шесть раз), затем нажмите ↑, чтобы выкарабкаться из этого места.

## Мост со вращающимися гигантскими булавами

Вы стоите на мосту, перед вами вращается две гигантские булавы. Герой игры готов прыгнуть — он ждет вашего сигнала и издает звуки (какое-то междометие наподобие «Гу» или «Гху»). На четвертое «Гу» жмите ↑, и герой проскочит сквозь шары. Он окажется перед плащом и посохом. Нажмите ●, чтобы уничтожить оживший плащ, но тут из пола внезапно вылезают шипы — прыгайте туда, где этих шипов нет — ↓, ↑.

## Люк перед лестницей

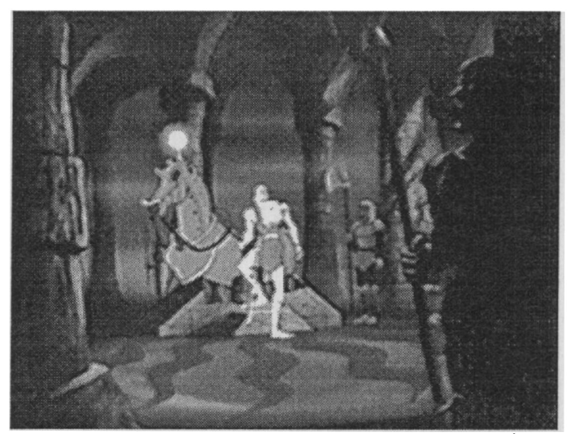
Вы вылезаете из люка перед длинной лестницей, и на вас нападают уродливые неописуемые существа красноватого цвета. Убейте первое из них (●), затем уворачивайтесь от их атак (→, ↑), убейте еще один экземпляр (●), преградивший вам путь, и забирайтесь по лестнице.

## Железный конь

Вам предстоит оседлать летающего железного коня. Полет будет кратким, но богатым событиями — вам придется уворачиваться от струй пламени (→, ←, ←, →, впрочем, ← и → могут меняться местами), и делать это нужно очень быстро. Если вам не хочется запоминать эту комбинацию, просто мгновенно сворачивайте в ту сторону, где нет пламени. Затем, когда стальной конь сбросит вас, герой игры успеет скрыться за прочной дверью до того, как его испепелит еще одна струя пламени.

## Всадник в подземелье

В подземелье вас атакует мчащийся галопом черный всадник. Вам придется дважды уворачиваться от копыт его лошади в сторону, противоположную вылезающим из земли шипам (←, ←). Затем



*Хотите покататься на лошадке?*



*Еще мгновение, и вас придется соскребать с копыт.*

всадник вернется, чтобы изрубить вас в капусту. Клавишей ➔ вы ускользнете от занесенного меча. Второй раз нажав клавишу ➔, вы спрячетесь от меча, брошенного вам вдогонку.

## Разноцветная вода. Часть 1

Вы садитесь в лодку и плывете по разноцветным водоворотам. Нажмите четыре раза 🡅, держась светлой части струи (нажимайте 🡅, как только лодка попытается сбиться с пути).

## Разноцветная вода. Часть 2

Теперь вам придется обогнуть две разноцветные продолговатые воронки, нажимая на клавиши ➔, 🡄 или наоборот (➔, 🡄; ➔, 🡄). Затем, как только появится свешивающаяся с потолка цепь, нажмите два раза ➔, чтобы ухватиться за нее.

## Кости, черепа, руки, скелеты

Очевидно, создатели игры задались целью запугать вас до полусмерти — на вас нападают стайки черепов, огромные костлявые руки норовят схватить вас, скелеты в драных черных одеяниях жаждут вас растерзать. Тактика борьбы с подобной нечистью проста — отскакиваете в сторону и наносите удар — 🡅 (уворачиваясь от стайки черепов), 💣 (когда к вам протянется костлявая рука), 🡅 (уворачиваясь от зеленоватой слизи), 💣 (по еще одной руке), 🡄 (или ➔) — вы заходите в комнату к скелетам и, как только ожившие кости попробуют накинуться на вас, нажимаете 💣.

## Горячие парни

Вы попадаете в каменистую пустыню с клокочущими гейзерами, и вас обступают существа из раскаленной грязи. Ударьте их мечом (💣), прыгните 🡅, когда они попытаются сомкнуть кольцо. Затем каждый раз, когда они будут приближаться, нажимайте 🡅 (вам придется сделать это целых пять раз), и последний раз нажмите 🡅, чтобы выбраться из этого жарковатого местечка.

## Исчезающий шахматный пол

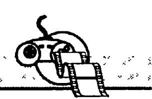
Вам предстоит идти по полу, выложенному двухцветным кафелем, расположенным в шахматном порядке. Но куски пола прямо у вас под ногами бесследно исчезают. Прыгайте на неисчезнувшие куски пола — 🡇, 🡅, 🡅, 🡄 (клавиши могут меняться на противоположные).

## Светящаяся решетка

Вас окружает решетка, которая начинает светиться. Попав в светящуюся часть, вы погибнете. Так что старайтесь попасть на не засветившуюся землю — 🡅, 🡅, 🡄.

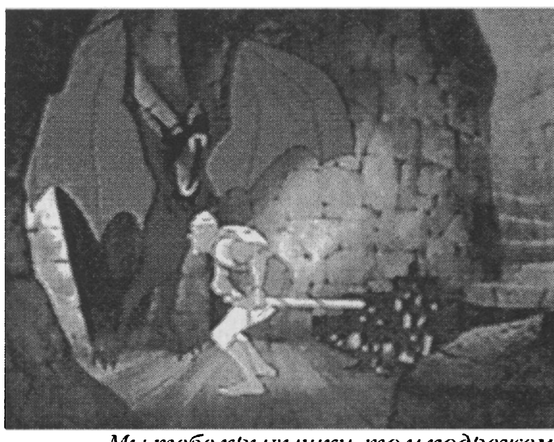
## Осыпающийся мост и летучие мыши

Вы вступаете на деревянный мост, который начинает осыпаться у вас под ногами. Как легко догадаться, дважды нажмите клавишу 🡅. Завидев стаю летучих мышей, нажмите клавишу 🡇, чтобы отступить назад, и сразу же жмите на 💣. Затем нажимайте дважды клавишу 🡄, чтобы успеть очутиться на неосыпавшейся части моста.



## Огромная летучая мышь у деревянной винтовой лестницы

Нажмите 💣, чтобы одним махом уничтожить стаю летучих мышей. Затем нажмите ←, чтобы снова не оказаться на осыпающемся полу. Из огня вы попадаете в полымя — ступеньки под вами осыпаются. Чтобы не рухнуть вниз, нажмите клавишу ←. Перед вами появится огромная летучая мышь, нажмите на 💣, чтобы уничтожить ее, и не забудьте нажать ←, чтобы идти дальше.



*Мы тебе крылышки-то и подрежем.*

## Рыцарь в комнате с клетчатым полом

В зале с клетчатым полом стоит черный рыцарь с огромным мечом. Он время от времени ударяет мечом об пол, и часть клеток начинает светиться. Горе вам, если вы окажетесь на светящихся клетках — прыгайте в противоположную от них сторону — →, ←, ↑, ←, →, ←, →. Когда вы доберетесь-таки до рыцаря, не секунды не медля, дважды нажмите на 💣: первый раз вы встанете в боевую стойку, а во второй — уже ударите.

## Король ящериц

Вас ждет встреча с Королем ящериц (престарелая ящерица в мантии и короне). Монарх стережет свои сокровища и при первой же вашей оплошности нанесет смертельный удар своим скипетром. Спасаясь от него, сначала нажмите ←, затем следуйте за прыгающим горшочком с золотом — четыре раза ←, оказавшись под аркой и будучи прижатым к стене, нанесите удар мечом, после чего продолжайте уворачиваться от короля — ←, → (клавиши могут поменяться на обратные), ↓. Нанесите завершающий удар мечом (💣), после чего полюбуйтесь на то, как герой игры наполняет свой походный ранец ныне бесхозными сокровищами.

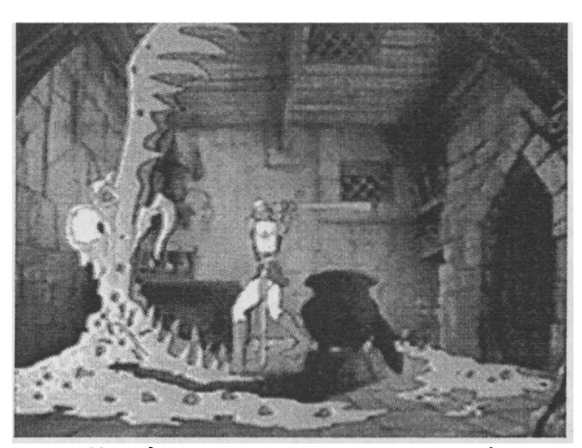
## Трон и магнит

Вы попадаете в зал, в центре которого возвышается магнит, а у стены стоит трон. Магнит начнет действовать, и вы должны ни много ни мало — уворачиваться от магнитного поля (голубоватое свечение) — ←, ↑, ←, ←. Затем, когда вы сядете на трон, нажмите →, →, чтобы выскочить из зала.

## Горшок с монстром

(Иногда эта сцена встречается в самом начале игры).

Вы попадаете в комнату, посреди нее на огне стоит горшок, из которого льется мерзкая жижа. Жидкость в горшке вскипит и превратится в мерзкого прозрачного монстра. Увернитесь от брызг при помощи клавиши ↑. Затем дважды (2 раза 💣) ударьте монстра, а затем покиньте комнату при помощи клавиши →.



*Холодная сталь - защита от чудовищ.*

### Дракон, Принцесса и сокровища

Поздравьте себя — вы наконец-то у цели. Прекрасная принцесса дождалась-таки своего освободителя, сокровища обрели нового хозяина. Теперь дело за малым — убить дракона.

Чтобы удержать от падения рассыпающуюся стопку драгоценных кубков, нажмите ↑. Прыгните с сундука на сундук при помощи клавиши ←. Укройтесь за грудой золота, чтобы избежать струи пламени, вырвавшейся из пасти пробудившегося дракона (вам поможет это сделать клавиша ←). Затем нажмите ↓ — еще одно нагромождение ювелирных изделий вот-вот обрушится.

Выслушать просьбу принцессы о ее спасении вам в любом случае придется, пропустить этот момент нельзя. Помимо просьбы, она расскажет вам, что убить дракона можно только волшебным мечом (да, такую тушу действительно можно убить либо волшебным мечом, либо из BFG 9000, которая вообще-то из другой игры). Теперь вы спрятались за зеленой колонной — увернуться от драконьих когтей вы сможете, нажимая клавиши ↓, ↓, ←. Чтобы не превратиться в жаркое, нажмите ↑.

Вы перебежали к другой колонне. Теперь вам придется уворачиваться от драконьего хвоста при помощи клавиши ↓, и вы должны успеть отскочить от потока испепеляющего огня при помощи клавиши →.

Теперь вы почти у цели — в ваших руках будет волшебный меч, когда вы нажмете клавишу 💣. Ударом обретенного волшебного меча отбейте струю пламени. Клавишей ← отклонитесь назад и последний раз за всю игру нажмите клавишу 💣 — вы погрузите волшебный меч в драконью тушу. После чего вам останется полюбоваться на героя игры в объятиях освобожденной Принцессы.

# Секретные коды

### Код бесконечных жизней

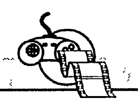
Как только на экране загорелась надпись **Press Start to Begin**, нажмите: ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →.

Результат вам понравится — количество ваших жизней останется неизменным, вне зависимости от числа ваших смертей.

### Код «Посмотреть все»

Как только вы в очередной раз потерпели поражение, на экране начинают отсчитываться секунды в ожидании вашего решения — играть дальше или нет. Вы можете ввести следующий код: →, →, ←, ←, ↓, ↓, ↑, ↑ и кнопка (P) (пауза).

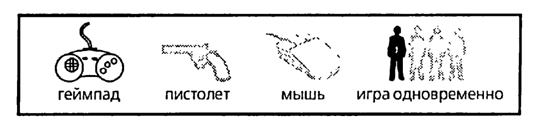
Игра перезапустится, и у вас появится возможность посмотреть весь мультфильм без вашего непосредственного участия. В каждой сцене вы увидите и счастливую ее развязку, и плачевную.



# NIGHT TRAP

## Ловушка в ночи

Издатель .................. **Digital Pictures**
Изготовитель ............ **Digital Pictures**
Размер ...................................... **2 CD**

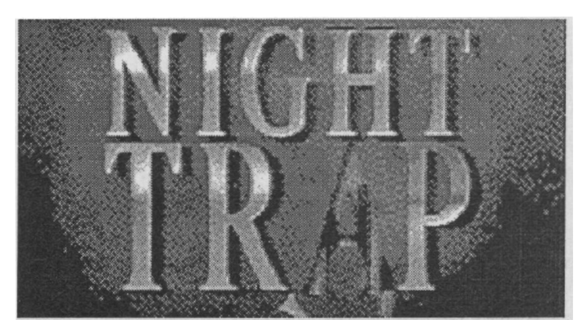



**НАША ОЦЕНКА**
Изображение ............. ★★★★★
Звук ............................ ★★★★★
Сюжет/концепция ...... ★★★★★

**ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС**
Играть в первый раз ... ★★★★
Играть снова и снова .. ★★★★★
Играть с друзьями ...... нет

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** ★★★★★

«Ловушка в ночи» — красноречивое название, не правда ли? Оно было бы вполне к лицу какому-нибудь триллеру или «ужастику». Ночной мрак, кровожадные монстры, беззащитные жертвы — вам, конечно же, знакомы стереотипы, присущие этому жанру. И вы не ошиблись — Night Trap действительно представляет собой настоящий фильм ужасов, и вы найдете в нем все, что полагается уважающему себя представителю жанра — и ночь, и таинственный дом, и кровожадных монстров, и беззащитных жертв. Не найдете там только благородного неустрашимого героя, бросившего вызов силам Зла. Не найдете по той простой причине, что этим героем должны стать именно вы. В реальной жизни спасение беззащитных жертв — дело рук самих беззащитных жертв (если это у них не получается — то что поделаешь, жизнь — штука жестокая), в кино этим занимаются благородные неустрашимые герои, ну, а в игре вам придется взвалить это бремя на свои плечи. Именно от вас зависит, получат ли кровожадные монстры именно то, что они заслужили. И увидят ли рассвет те, кому это положено по законам жанра.




*Ночь наступила, кричи не кричи, но ты попадешь в ловушку в ночи.*

Практически все, что вы будете видеть в игре — настоящее оцифрованное видео, или, попросту говоря, фильм, в котором снимались настоящие актеры (голливудских звезд среди них вы,

правда, не обнаружите, но звезды и так не часто снимаются в «ужастиках»). Вся прелесть этой игры заключается именно в том, что вы сами можете непосредственно влиять на леденящие кровь события, развернувшиеся на экране.

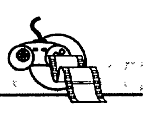
В свое время эта игра была по своей жестокости поставлена в один ряд с Mortal Kombat и вызвала бурные дискуссии в американском конгрессе по поводу запрещения жестоких компьютерных игр. Лично нам позиция американских политиков не совсем понятна. Ладно, МК — там действительно и головы отрывают, и сжигают заживо, и кровь льется рекой. Night Trap же представляет собой весьма безобидную стилизацию под старомодные фильмы ужасов. Во всяком случае, оторванных голов и склизских от крови внутренностей вы в этой игре не увидите, и испугать она может разве что добропорядочных американских конгрессменов, которые почему-то не дискутируют о жестокости, когда речь идет о нанесении бомбовых ударов по мирным иракским городам. Так что оставим в стороне вопрос о жестокости — если запретить все жестокие компьютерные игры, то останутся разве что детские обучающие программы (никто не спорит — выпускать детские обучающие программы, посвященные, например, судебной медицине, было бы, по меньшей мере, цинично).

Что же представляет собой Night Trap — игра, напугавшая до полуобморочного состояния американский Конгресс? Начнем с сюжета. Сюжет, действительно, весьма традиционен для «ужастиков» — полиция небольшого американского городка обеспокоена бесследными исчезновениями подростков. Единственные подозреваемые — семья Мартинов, в доме которых часто устраиваются вечеринки. У этих вечеринок есть одна очень неприятная особенность — гости с них так и не возвращаются. Казалось бы, в чем проблема — всего-то и делов, что арестовать Мартинов и выбить из них нужные следствию показания. Если бы дело происходило в нашей стране, все бы именно так и случилось — несчастные Мартины, отсидев пару месяцев в следственном изоляторе, через пару недель подписывали бы любые протоколы допросов. Но не следует забывать о том, что действие игры разворачивается в Америке, а там для того, чтобы арестовать человека, нужны веские основания — улики, показания свидетелей и т. п. Но даже если имеются веские и неопровержимые улики, подозреваемый может нанять опытного адвоката. Ну, а американские адвокаты за солидное вознаграждение способны оправдать человека, среди бела дня на глазах у толпы свидетелей расстрелявшего из гранатомета школьный автобус. Никаких оснований задерживать Мартинов у полиции нет — никто ничего не видел, никто ничего не слышал, и не найдены даже тела пропавших. А как известно — нет тела, нет и уголовного дела. Так что полиция расписалась в своем полном бессилии. И Мартинами занялись спецслужбы.



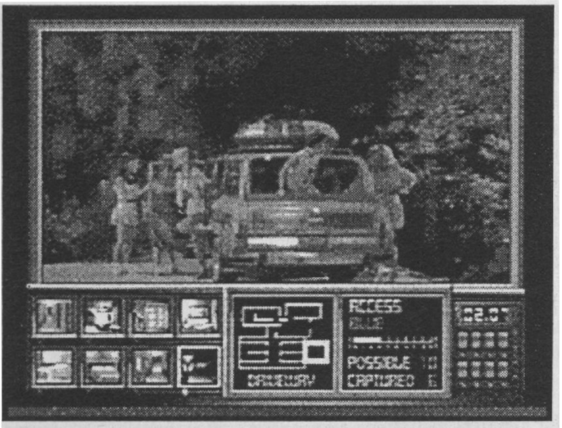
*Нюхни газку, приятель.*

Спецслужбы отличаются от полиции тем, что для того, чтобы, например, набить чей-то дом подслушивающими устройствами и видеокамерами, им не нужно спрашивать разрешения прокурора — они могут делать что угодно, когда хотят и с кем хотят — на то они и спецслужбы. Итак, Мартинами увлеклась некая спецслужба под названием СКАД (судя по игре, это нечто более эффективное, чем ихнее ФБР и наше доперестроечное КГБ, вместе взятые). Дом Мартинов был просто нашпигован видеокамерами, позволяющими держать под наблюдением каждый его уголок. Слежка за домом дала поразительные результаты — оказалось, что весь он набит ловушками — скрытыми люками в полу, отодвигающимися стенами и прочими неприятными сюрпризами. Вы-






*Семейка Мартинов обсуждает свои коварные планы.*




*Жертвы прибыли. Вампиры, внимание - кушать подано!*

яснилось, что частыми гостями этого уединенного домика являются странные люди в облегающих черных костюмах (похожие одновременно и на аквалангистов, и на ниндзя), которые оборудовали в доме хранилища для консервированной крови. Эти странные личности обладают целым набором средств для обескровливания жертв — например, агрегатами-кровососами (если есть пылесосы, то почему бы не быть и кровососам?), оборудованными специальными хватательными зажимами, которые смыкаются на горле жертвы (создатели игры почему-то назвали этих ниндзя-аквалангистов авгурами, но авгуры — это древние жрецы-предсказатели будущего, мы же будем именовать их просто вампирами). Ведя постоянное наблюдение, сотрудники СКАД выяснили, как можно дистанционно управлять ловушками. Именно вам придется при помощи телекамер следить за тем, что творится в доме, и задействовать многочисленные ловушки, когда злодеи окажутся в зоне их действия. Единственная проблема заключается в том, что код, при помощи которого ими можно управлять, постоянно меняется Мартинами. Набор кодов ограничен и хорошо известен СКАД, но вот выяснить, какой из них действует в настоящий момент, можно либо экспериментальным путем, либо путем тщательного прослушивания разговоров Мартинов. Теперь дело осталось за малым — поймать коварную семейку с поличным. Дети Мартинов — Тони, Виктор и Шейла — устраивают вечеринку для своих новых друзей (а новых друзей им приходится заводить постоянно, поскольку старые долго не живут). Среди гостей должна оказаться и сотрудница СКАД — Келли, которая даже успела настолько подружиться с Мартинами, что они открыли ей часть своих тайн. Работа вам предстоит нелегкая — спасти Келли, спасти гостей — девушек по имени Лиза, Эшли, Синди и Меган, спасти соседа — паренька по имени Чарли, ну и, конечно же, поголовно уничтожить всех отрицательных персонажей.

Игра эта замечательна еще и тем, что ее создатели попытались имитировать реальные события. Еесли вы просто смотрите обычный фильм, вам показывают события, происходящие в определенном месте и в определенное время, а в этой игре, переключая камеры, вы сможете следить сразу за несколькими событиями, происходящими одновременно в разных помещениях дома. Вы можете отслеживать перемещения по дому интересующих вас персонажей — если вампир сворачивает из холла в гостиную, вы можете быть уверены, что он появится именно в гостиной, а не где-нибудь в прихожей. Таким образом, вы как будто переключаетесь между десятком параллельно идущих фильмов. Правда, далеко не всегда в комнатах дома происходят хоть какие-нибудь события — если в помещении никого нет, то и событий никаких быть не может, и камера покажет вам просто статичное изображение комнаты. Но будьте внимательны — действие может начаться в любой момент.

Задача игры, повторяем, в сборе информации, выяснении, кто из персонажей хороший, а кто — нет, и в итоге в уничтожении плохих и спасении хороших. Ловушки, куда надо сплавлять врагов, срабатывают лишь при зашкаливании индикатора (приходится «ловить момент») и при правильно введенном цветовом коде, узнать который можно из разговоров Мартинов (постоянное внимание). Если вы не спасли или, наоборот, не убили какого-нибудь из основных героев игры, или количество неубитых вампиров перевалило за двенадцать, то либо Келли, либо передвижная лаборатория СКАД оборвет с вами связь, и игра будет окончена. Вообще, если играть честно, вам не раз и даже не десяток придется наблюдать эту бесконечную кошмарную вечеринку.

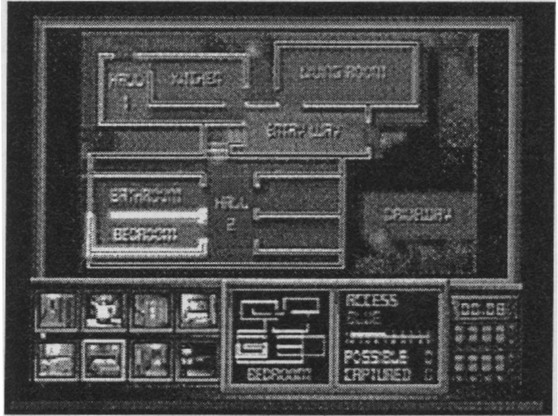
Во время игры у вас не раз возникнет закономерный вопрос — как в столь маленьком доме могут прятаться и не попадаться на глаза такие толпы вампиров? Но ваша задача в том и заключается, чтобы изрядно проредить эти толпы: если число не попавших в ловушки вампиров превысит 12 штук — игра проиграна: вампиров стало слишком много, и вам с ними не совладать. Поэтому заниматься отлавливанием вампиров вам придется чуть ли не ежесекундно. Но увлекаться все же не следует — в игре есть ключевые моменты, пропустив которые, вы также терпите поражение. Это, во-первых, смена кода. Если вы не узнали, какой сейчас код — ловушки перестают действовать; вероятность того, что вы найдете его случайным путем, крайне мала. Во-вторых, это спасение положительных персонажей и уничтожение отрицательных.

Игра постоянно держит вас в напряжении, и вам попросту некогда следить за тем, чем занимаются хозяева дома и их гости — засмотревшись на сцену в одном из помещений, вы можете пропустить важное событие буквально в соседней комнате. Так что рекомендуем вам пройти игру несколько раз. Если сосредоточиться только на прохождении игры, то все, что вы увидите и услышите — это срабатывающие ловушки, приглушенный шепот разговоров, в ходе которых меняется код, и действительно мрачноватые сцены охоты вампиров на ни о чем не подозревающих обитателей дома. Вы можете и не увидеть, как вампиры убивают проникшего в дом сотрудника СКАД, и как его обескровленный труп уносят в скрытую кладовую, не увидите Чарли, наткнувшегося на этот страшный тайник, и даже не узнаете о том, что потом Чарли находит боевой лазер(!), помогающий ему спастись. Но и тех сцен, которые вы увидите, стремясь добиться успеха, более чем достаточно для того, чтобы оценить мастерство создателей игры.

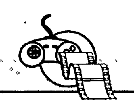
Возможно, имея перед собой полное описание игры, вам будет не столь интересно играть — пройти от начала и до конца игру можно всего за 28 минут. Поэтому, рекомендуем вам сначала поиграть самостоятельно — ведь это чертовски интересно: следить за развивающимися в доме событиями и направлять их в нужное русло, составлять графики событий и повременные журналы происходящего. Лишь в том случае, если возникнут совсем уж непреодолимые трудности, можно смело заглядывать в «проходилку».

# Управление

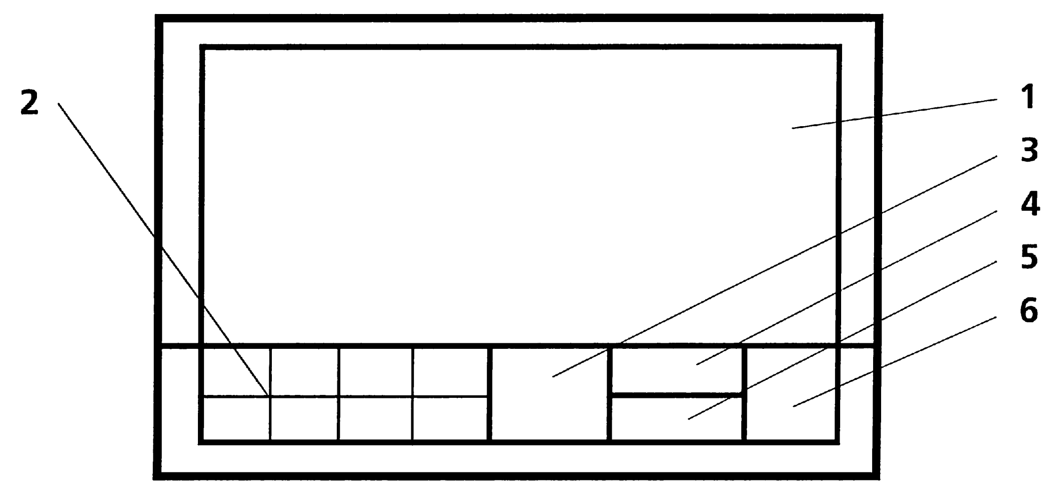
- Ⓐ — в сочетании с ↑, ↓, ←, → — переключение камер.
- Ⓑ — задействование ловушек.
- Ⓒ — замена кода.
- Ⓟ — пауза и вызов на экран карты дома.




*Планировка дома, из которого не возвращаются.*



# Игровой процесс




**Основной экран** (на схеме — 1)

Большую часть экрана занимает изображение леденящих кровь событий, происходящих в загадочном особняке. Но в нижней части экрана вы найдете всю полезную информацию, которая понадобится вам для того, чтобы из бесстрастного свидетеля этих событий превратиться в их активного участника.

**Мониторы** (на схеме — 2)

Левую нижнюю часть экрана занимают условные обозначения телекамер, установленных в различных комнатах дома. По внешнему виду они напоминают телевизоры или, вернее, мониторы. Изображение подается на тот монитор, который выделен курсором. Кроме того, под каждым монитором горит лампочка — выбирать камеры вы сможете, зажигая стрелками геймпада лампочки под мониторами (для того, чтобы выбранный монитор заработал, будет не лишним нажать на (A)).

Рядом находится уменьшенная карта дома (на схеме 3), где более ярким цветом выделены контуры того помещения, за которым вы в настоящий момент наблюдаете.

**Код управления ловушками** (на схеме — 4)

**Access** — цветовой код. Кодом является название одного из цветов. Менять код вы сможете при помощи кнопки (C). Подробнее см. «Цвета кодов». На всякий случай напоминаем, что в начале игры код всегда синий, ну, а затем зловредные Мартины меняют его по своему усмотрению, и узнать новый код можно, лишь подслушав их разговор. Искать код экспериментальным путем — задача неблагодарная — проверить код можно только в момент, когда сработала ловушка, и если код подобран неправильно, вам придется ждать следующего раза. Ну, а следующий раз может и не наступить.

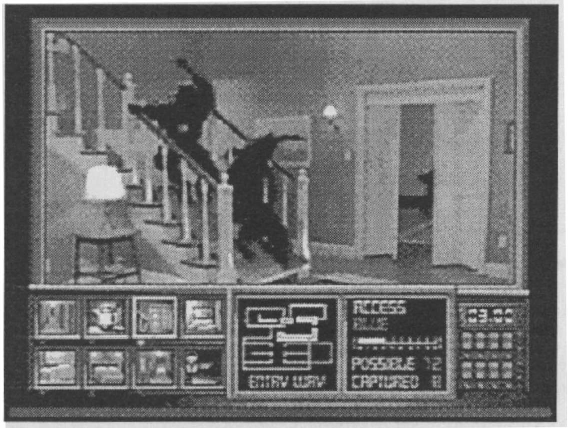
На всякий случай мы приводим не только английское название и перевод, но и транскрипцию — звучание — ведь воспринимать эту информацию вам придется на слух.

**Red (рэд)** — красный.
**Yellow (елоу)** — желтый.

**Green (грин)** — зеленый.
**Purple (папл)** — пурпурный.
**Blue (блу)** — голубой.
**Orange (оранж)** — оранжевый.

**Ниже расположен индикатор готовности ловушки** (на схеме – также 4)

Нажимать на (B) следует именно в тот момент, когда индикатор зашкалило, а длится этот момент всего одну секунду. Если активировать ловушку в любой другой момент, ваша ловушка попросту не сработает. Иногда вампир оказывается рядом с ловушкой, но индикатор не зашкаливает — не огорчайтесь, ничего страшного, зашкалит в следующий раз. Прикиньте, куда могут пойти необезвреженные вампиры, и ждите удачного момента в том помещении, куда они направляются.



*Вниз по лестнице, ведущей вверх.*

**Нижнюю часть этой колонки занимает статистика по вампирам** (на схеме – 5)

**Possible** — возможное количество — это число учитывает количество всех вампиров, проникших в дом; к концу игры оно переваливает за сотню.

**Captured** — количество вампиров, пойманных вами в ловушки.

**Правую часть экрана занимает таймер, неутомимо отсчитывающий время игры** (на схеме – 6)

# Карта дома и типы ловушек

## Hall 1 — холл 1

Коридор у черного хода. Ловушка — обыкновенная дыра в полу.

## Hall 2 — холл 2

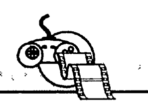
Коридор. Более утонченная ловушка — из стен выдвигается два стекла, и тот, кто очутился между ними, оказывается в небольшой газовой камере.

## Bedroom — спальня

Комбинированная ловушка, состоящая из стенного шкафа и кровати — выдвигающийся из стены шкаф толкает жертву на кровать. Кровать выкидывает ее в окно. В спальне есть еще и более незамысловатая ловушка — просто дырка в полу.



*И чего этот вампир забыл в ванной?*



### Bathroom — ванная

Очень своеобразная ловушка — кусок стены и пола поворачиваются, унося жертву в полную неизвестность.

### Living room — гостиная

Одна ловушка похожа на ту, что в ванной — поворачивающийся книжный шкаф. Попутно он играет еще и роль потайного хода, которым иногда пользуются члены семейки Мартинов. Помимо этой ловушки, имеется еще и стандартная дырка в полу.

### Entry way — прихожая

Очень оригинальная ловушка — ступени лестницы превращаются в ровную наклонную плоскость, по которой жертва скатывается в открывшийся в полу люк.

### Drive way — «подъездной путь»

Дорога для подъезжающих к дому автомашин. Но мы назовем это место «двор». Ловушка во дворе расположена на крыше дома — при срабатывании она сбрасывает жертву с крыши вниз головой на газон (при этом жертва, по всей видимости, ломает шею).

### Kitchen — кухня

Ассортимент ловушек небогат — банальный скрытый люк в полу.

## Полное описание

Мы указываем точное игровое время в минутах и секундах, когда вам следует активировать ловушки, а также место, где вам следует их активировать. В скобках обозначается количество вампиров, обезвреженных вашими действиями. В начале игры постоянно действует один код — синий.

**00. 12 (2 вампира)** — холл 1. Счет открыт на двенадцатой секунде.
**00. 27 (1 вампир)** — гостиная.
**00. 43 (1 вампир)** — ванная комната.
**00. 49 (1 вампир)** — ванная комната. Так и не помылся, бедненький.
**01. 06 (1 вампир)** — гостиная.
**01. 24 (1 вампир)** — кухня.
**01. 39 (1 вампир)** — прихожая.
**02. 58 (2 вампира)** — прихожая.



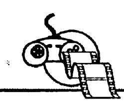

*Сынок, мы уничтожим их всех.*




*А по виду не скажешь, что это кровожадный монстр.*




*Утони в ее глазах.*





**03. 15 (1 вампир)** — холл 1.
**03. 26 (1 вампир)** — спальня.
**03. 32 (1 вампир)** — гостиная.
**03. 42 (2 вампира)** — холл 1.
**03. 47 (1 вампир)** — двор.
**04. 11 (1 вампир)** — холл 2.
**04. 22 (1 вампир)** — ванная комната.
**04. 38 (1 вампир)** — спальня.
**04.55 (1 вампир)** — гостиная.
**05. 04 (1 вампир)** — гостиная.
**05. 32 (1 вампир)** — спальня.
**05. 36 (1 вампир)** — двор.

**05. 40 — прихожая.** Будьте внимательны. Встретив гостей, Келли и Виктор первый раз меняют код ловушек. Но не спешите менять его в ту же секунду.

**05. 53 (1 вампир)** — гостиная. Не забудьте — код по-прежнему синий. Поменяйте его, как только задействуете ловушку.

**06. 10 (1 вампир)** — холл 1. Но код уже сменился.
**06. 19 (2 вампира)** — холл 2.
**06. 50 (2 вампира)** — холл 2.

Медом им, что ли, намазано в этом холле.

**07. 05 (1 вампир)** — кухня.
**07. 27 (2 вампира)** — спальня.
**07. 41 (1 вампир)** — двор.
**07. 51 (2 вампира)** — холл 1.
**08. 02 (1 вампир)** — спальня.
**08. 14 (2 вампира)** — холл 2.
**08. 27 (1 вампир)** — холл 1.
**08. 40 (2 вампира)** — спальня.

**09. 00** — гостиная. Когда шумная компания покидает комнату, происходит вторая замена кода. Код можно менять сразу.

**09. 11 (1 вампир)** — гостиная.
**09. 22 (1 вампир)** — прихожая.
**10. 48 (1 вампир)** — холл 2.
**10. 54 (1 вампир)** — двор.
**10. 58 (1 вампир)** — двор.
**11. 31 (1 вампир)** — холл 1.

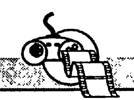
Любытный паренек Чарли, бесцельно слоняющийся по дому, случайно натыкается на тайное кровехранилище, да еще к тому же умудряется застать тот момент, когда из мертвого спецназовца, ранее проникшего в дом, выкачивают кровь. Вампиры до глубины души возмущены наглым втрожением и полны желания покончить с не в меру любопытным парнишкой. Если вы не задействуете ловушку, запас крови у вампиров существенно пополнится.

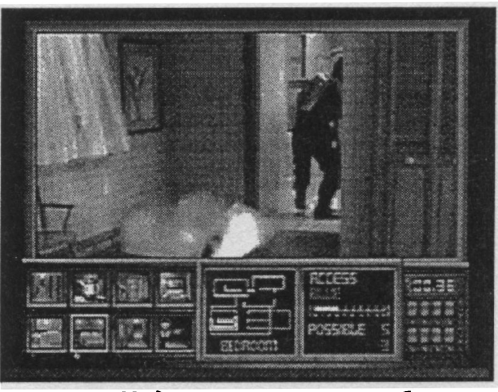
**12. 04 (1 вампир)** — гостиная.

**12. 37 (1 вампир)** — ванная. Один из решающих моментов игры. Одна из девушек — Лиза — заходит в ванную и собирается принять душ. Но, к сожа-




*Не долго ей радоваться.*





*Надо же - ловушка сработала.*

лению, в ванной она не одна — вампиры уже готовы высасывать кровь. Если вы вовремя задействуете ловушку, нейтрализовав одного из вампиров — от остальных насмерть перепуганная девушка отобьется.

**13. 15 (1 вампир)** — холл 1.

**13. 37** — прихожая. В очередной раз оставшись наедине, Келли и Виктор снова меняют код.

**13. 58** — самое время вставить второй компакт.

**14. 17** — гостиная. В последний раз за всю игру меняется код, дальше героям игры станет уже не до замены кода.

**14. 41 (2 вампира)** — гостиная.

**15. 04 (2 вампира)** — прихожая.

**15. 30** — холл 1. Один из вампиров, на которых наткнулся Эдди, оказывается переодетым своим — очевидно, шпионом, засланным в ряды врага. Если вы по привычке задействуете ловушку и прикончите этого парня, немедленного окончания игры не последует, но до конца вы все-таки не дойдете. Так что запомните — ни в коем случае не используйте ловушку, пусть этот псевдовампир и дальше занимается своим делом.

**16. 28 (1 вампир)** — двор.

**16. 38 (2 вампира)** — зал 2.

**16. 45 (1 вампир)** — гостиная.

**16. 59 (1 вампир)** — зал 1.

**17. 13 (1 вампир)** — спальня. Наконец-то вампиры пришли к выводу, что хватит терять своих понапрасну, пора бы и заняться делом. Толпа этих злодеев, размахивая кровососателями, атакует девушек в спальне. Вампиры бесцеремонно взламывают топором дверь, за которой прячутся пока еще живые емкости с желанной теплой солоноватой кровью. Задействовав вовремя ловушку, вы помогаете девушке по имени Синди избежать цепких лап этих уродцев (они уже почти схватили ее и готовы приступить к крововысасыванию). Если же девушку постигла печальная участь жертвы кровососов — игра окончена. Девушки убегают от преследователей. Но вы должны не только следить за тем, куда они ломанулись, но и не забывать уничтожать вампиров в других комнатах.

**17. 26 (1 вампир)** — гостиная.

**17. 38 (1 вампир)** — холл 2.

**17. 47 (1 вампир)** — гостиная.

**17. 56 (1 вампир)** — ванная.

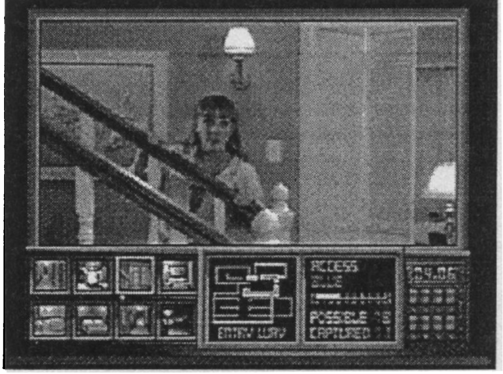
**18. 00 (2 вампира)** — холл 2.

**18. 13 (1 вампир)** — двор.

**18. 17 (1 вампир)** — двор.

**18. 27 (2 вампира)** — прихожая.

**18. 34 (1 вампир)** — прихожая. «Вернемся к нашим баранам», вернее, к девушкам, за которыми все это время (целую минуту и 11 секунд) гонятся страждущие вампиры. В гостиной они наконец-то их нагнали, но нестчастным жертвам удается добежать до прихожей. Здесь один из вампиров уже пристроил кровососательный агрегат к бедру девицы по имени Синди. Жизнь и смерть этих глупых перепуганных созданий



*Дорогая, все идет по плану.*

зависит теперь только от вас — задействуйте вовремя ловушку. Если вампиры сделали свое черное дело — вы проиграли.

**19. 07** — холл 1. Девушка по имени Меган оказалась в лапах вампиров. Самое время, казалось бы, задействовать ловушку. Но вот незадача — Меган находится прямо над ловушкой, и в случае, если ловушка сработает, будет уничтожен отнюдь не вампир, а ваша подопечная. Так что с использованием ловушки следует повременить.

**19. 09** — холл 1. Теперь вампир и жертва поменялись местами, и ловушку можно задействовать без всякого ущерба для Меган. Будьте предельно внимательны — время правильного использования ловушки отделяет от времени неправильного всего 2 секунды!

**19. 21 (2 вампира)** — гостиная. Два несчастных опоздавших вампира.

**19. 56** — прихожая. На Келли, застывшую посреди прихожей, надвигается два вампира. Казалось бы, спасти ее невозможно — вампиры слишком далеко от ловушек. Но спасение приходит с самой неожиданной стороны — в прихожую входит Тони и электрическим разрядом, вылетевшим у него из пальцев, отпугивает настырных кровососов. Вскоре становится ясно, что Келли попала из огня да в полымя: Тони — не кто иной, как один из главарей вампиров. Он пытается успокоить Келли, но его словам не стоит доверять. И как только он окажется в зоне действия ловушки на лестнице — задействуйте ее. Келли спасена! Но остальных членов семейки Мартинов все еще не постигло возмездие. Так что расслабляться рано.

**20. 12 (2 вампира)** — гостиная.

**21. 03** — холл 2. Теперь в беду попал парнишка по имени Чарли. Он только вознамерился испепелить напавшего на него вампира лазером, как другой вампир вырвал у него из рук оружие. Беззащитный мальчик всецело в лапах монстров. А в это время в холле 2 идет переодетый вампиром спецназовец. Если вы задействуете ловушку, несчастный Чарли погибнет.

**21. 19 (2 вампира)** — спальня.
**21. 31 (1 вампир)** — двор.
**21. 45 (1 вампир)** — кухня.
**21. 53 (2 вампира)** — холл 2.
**22. 11 (2 вампира)** — спальня.
**22. 24 (2 вампира)** — холл 1.
**23. 06 (1 вампир)** — холл 2.
**23. 18 (1 вампир)** — холл 1.

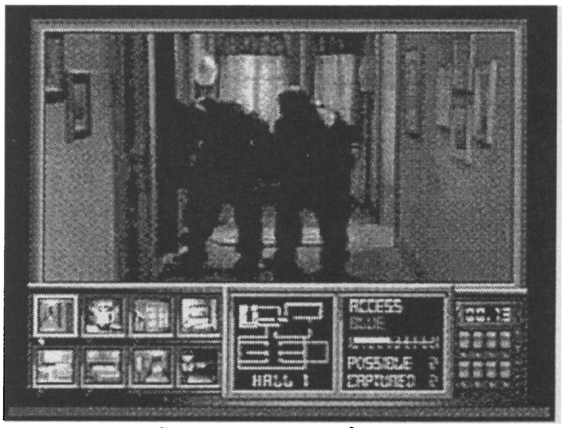
**23. 34** — гостиная. Настала пора заняться Джефом Брауном. Вернее, Джеф сам решил заняться нашей агенткой. Если вы задействуете ловушку, то игра закончится, поскольку попадет в нее отнюдь не Джеф. Задействовать ловушку нужно, как всегда, чуть-чуть попозже.

**23. 37** — гостиная. Вот теперь самое время разделаться с Джефом.

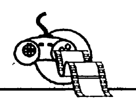
**23. 54 (1 вампир)** — двор.
**24. 04 (1 вампир)** — гостиная.

**24. 28** — спальня. Теперь очередь Шейлы Мартин отправляться в небытие. Если вы не задействуете ловушку, Шейла сумеет убедить Келли в том, что она не имеет никакого отношения к кровавой вакханалии, творящейся в этом доме. Последствия, как легко догадаться, будут самые неприятные.

**24. 54** — ванная. Вы рас-



*В темных коридорах мелькают зловещие тени. Вам уже страшно, да?*

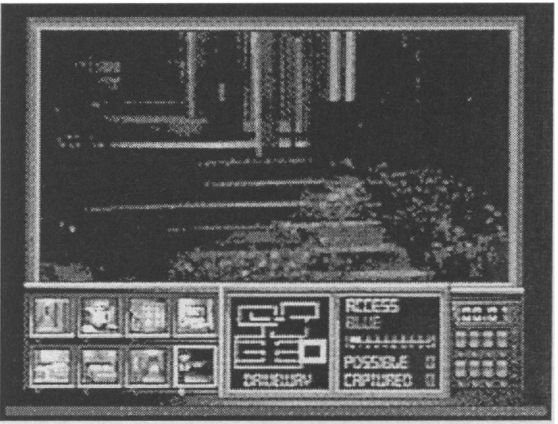


правляетесь с Виктором Мартином.

**25. 10** — холл 2. В живых осталась лишь одна представительница кровавой семейки. Досадное упущение, не правда ли? Но и его еще не поздно исправить. Задействуйте ловушку и посмотрите, как Сара Мартин вдыхает ядовитный газ и умирает. Забавное зрелище?

**25. 38** — холл 2. Если вы ранее ничего не упустили (точно выполнили все наши инструкции), вам в течение примерно десятка секунд предстоит выслушивать горячие благодарности Келли. Но ее проникновенная речь будет прервана появлением последнего в этой игре вампира, которого вам и надлежит отправить в газовую ловушку.

После чего вам останется только посмотреть финальную заставку.

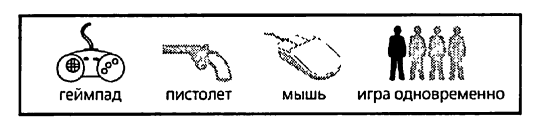



*Первая секунда игры. Пока еще никого не убили.*

# SPACE ACE

## Космический ас

Издатель ........................... **Readysoft**
Изготовитель .................... **Epicenter**
Размер ........................................ **1 CD**




**НАША ОЦЕНКА**
Изображение ............. ★★★★☆
Звук ............................ ★★★☆☆
Сюжет/концепция ...... ★★★★☆

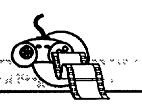
**ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС**
Играть в первый раз ... ★★★★☆
Играть снова и снова .. ★★★☆☆
Играть с друзьями ...... нет

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**


На страницах нашей книги вы уже могли ознакомиться с подробными описаниями интерактивных мультфильмов от фирмы Readysoft (Dragon's Lair, Brain Dead 13), так что, наверное, не стоит в третий рассказывать вам, что это такое. Но на всякий случай напомним, что это полноценный мультфильм, в котором вы играете роль не пассивного зрителя, а игрока.

Какие же отличительные черты имеет Space Ace? Во-первых, в отличие от того же Dragon's Lair, он представляет собой не набор ярких игровых сцен, а имеет вполне стройный сюжет — все сцены идут по порядку, а не перетасовываются компьютером случайным способом. К тому же герой на протяжении игры не остается неизменным — из щуплого паренька он может превращаться в накачанного супермена, а значит, одни и те же сцены и выглядят, и проходятся совершенно по-разному в зависимости от того, какую вы избрали форму. Впрочем, сам сюжет игры сверхоригинальным назвать, конечно, нельзя — перед вами классический треугольник: герой, героиня и коварный злодей. Злодей похищает прекрасную девушку, ну, а герою не остается ничего иного, кроме


*Казалось, ничто во Вселенной не может разлучить влюбленных.*



как очертя голову ринуться спасать свою возлюбленную. Нечто подобное неоднократно встречалось вам и в книгах, и в фильмах, и в мультфильмах, и в компьютерных играх.

Только вот действие этой душещипательной истории разворачивается на фоне научно-фантастических декораций — далекие планеты, космические корабли, боевые лазеры, роботы и прочий антураж, хорошо знакомый поклонникам жанра. Роль злодея взял на себя космический пират инопланетного происхождения Борф, ну, а в роли влюбленных выступают обыкновенные земляне — Декстер и Кимберли. Бедняге Декстеру для того, чтобы выручить из беды свою невесту, предстоит пройти через целый ряд головокружительных приключений, а вам придется оказать ему посильную помощь, нажимая в нужный момент клавиши джойстика.

# Управление

В управлении героем задействованы нижеследующие клавиши.

Клавиши крестовины: ←, →, ↑, ↓

Кнопки Ⓐ, Ⓑ или Ⓒ (любая из них) — удар (гораздо чаще это не удар, а выстрел из бластера, но мы будем придерживаться термина, который использовали ранее при описании предыдущих интерактивных мультфильмов).

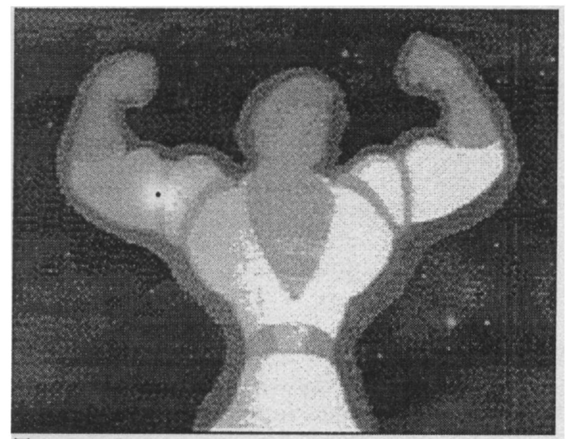
В подавляющем большинстве сцен клавиши ← и → могут меняться местами. (т. е. играя один раз, вы нажимаете ←, а в следующий раз вам придется жать уже →). Так что если у вас клавиши не совпадут с нашим описанием, то просто попробуйте сделать все наоборот. Но подобная зеркальность не относится к клавишам ↑, ↓ и 💣.

В начале игры перед вами появится некоторое стартовое меню. Оно не отличается особой сложностью и состоит из двух пунктов.

**Play** — начать игру.

**Demo** — посмотреть демо-версии других интерактивных мультфильмов фирмы Readysoft.

В конце каждой пройденной сцены или после каждой безвременной кончины вашего персонажа на экране появляется надпись Lives N — Жизней N, или, попросту говоря, у вас осталось N жизней (в начале игры их дается пять). Если все жизни вами потеряны, то на экране появляется изображение Борфа, со зловещей ухмылкой склонившегося над кнопкой, и надпись **Continue**? (Продолжим?). Под надписью идет обратный отсчет, пока он не кончился, успейте нажать на старт (если вам не надоело играть, конечно).



*Теперь с монстрами можно поговорить по-другому.*

### Превращение в супермена

В нашем описании мы будем отдельно рассказывать о прохождении сцен каждой разновидностью персонажа. Если в описании присутствует лишь одна форма, то, значит, в другую герой перейти не может.

Превратиться в супермена вы можете лишь тогда, когда экран заволакивает багровым светом, и в нижней части экрана начинает мигать надпись Energize. Герой игры при трансформации заметно увеличивается в размерах и выглядит, как типичный супергерой мультфильмов и комиксов — квадратная челюсть, угрюмый взгляд, огромные кулаки, слишком развитая мускулатура. Прохождение той или иной сцены супергероем — занятие куда более длительное и напряженное, чем

прохождение той же сцены обычным Декстером, но иногда без трансформации просто не обойтись — выпутаться из обрушившихся на вас неприятностей сможет лишь супергерой.

# Полное описание игры



*Логово Борфа - космостанция.*

## Космический корабль Борфа (Похищение Кимберли).

После того, как Кимберли похищена, прилетит Борф на небольшой платформе и попытается испепелить вас из боевого лазера. Спастись не так уж и сложно — отпрыгивайте к тем участкам скалы, которые засветятся — →, и еще раз → (в тот момент, когда засветится второй участок скалы). Из недр космостанции вылетят летающие роботы и попытаются сделать то, что не удалось Борфу — превратить вас в кучку пепла. Нажимайте ← в тот момент, когда Декстер заберется на очередной камешек (не раньше и не позже) — вам придется делать это целых два раза.

Вот, наконец, вам предоставилась первая за всю игру возможность превратиться в супермена. Хотите попробовать?

## Супермен

Когда вы бежите в потоке багрового света, а на экране горит надпись Energise, можете, если хотите, нажать клавишу 💣, и тогда вы превратитесь в накачанного громилу (именно таким вы становитесь, сменив форму). Нажмите 💣, как только вас схватит клешней робот, чтобы выстрелом превратить его в облако раскаленного газа. Как только под вами начнет осыпаться скала, нажмите →. Затем нажмите ←, чтобы перепрыгнуть на безопасный участок скалы, и тут же нажимайте →, потому что этот участок оказался не таким уж и безопасным. И в ту же секунду жмите 💣. Долю секунды спустя еще раз жмите 💣. Все эти действия понадобятся вам для испепеления зловредных роботов. Как только засветится космический корабль, жмите ←.



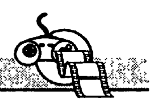
*Одно неосторожное движение - и вы станете не толще листа бумаги.*

## Декстер

Вам придется бежать по каменному карнизу, а над вами будут висеть роботы-давилки. Для того, чтобы вас не раздавило, постоянно жмите клавишу ← (всего вам придется нажать на эту клавишу целых девять раз). Когда зона действия давилок окончится, нажмите еще раз клавишу ←, и вы окажетесь на космическом корабле.

## Черные шары

Декстер на своем космическом кораблике устремляется в погоню за космическим кораблем Борфа. Но путь ему преградит завеса черных шаров. Декстер пытается наладить связь с Кимберли. «Кимбер-



ли, как ты там? У тебя все в порядке?» И Кимберли, как ни странно, умудряется ответить: «Да, все нормально, правда, я похищена пришельцами». «Я спасу тебя, Кимми!» — восклицает Декстер, на что Ким отвечает истеричным воплем: «Вытащи меня отсюда-а-а!!!!!!». Пребывание на космостанции инопланетных злодеев, очевидно, не очень-то ее устраивает.

Но вот ролик кончился, и пора брать судьбу Декстера и его подружки в свои руки. Итак, вы летите между двух стен, постоянно меняющих угол наклона, к тому же вам навстречу мчится обильный поток черных шаров. Нажмите ↑, чтобы не врезаться в стенку. Затем вам очень быстро придется нажимать следующие клавиши (каждую клавишу нужно нажимать на очередном повороте) — →, ↓, →, ↑, ←, ↑, ↓, ←, ↑. И вы попадаете на Космическую станцию Борфа.

## Космостанция Борфа

Когда вы попадаете в конус синего света, нажмите ↑, затем в ту секунду, когда мигнет дверь, нажмите ←. Далее вам придется выпрыгивать из очередных конусов света при помощи клавиши ↑ (надо сделать это 2 раза). Во второй раз вы можете стать суперменом: на экране появится надпись Energize — для этого нажмите 💣, увернитесь от очередного конуса при помощи клавиши ↑, сверните ←, и вы попадете в коридор. Вас там ждет встреча с громилой, вооруженным двумя бластерами, нажмите 💣, чтобы испепелить наглеца. Чтобы избегнуть очередного конуса света, нажмите ↑, чтобы зайти в дверь, нажмите ↑, вы столкнетесь нос к носу с еще одним громилой, нажмите 💣, чтобы испепелить и его, затем нажмите ←, чтобы избегнуть еще одного конуса света, ну, а при помощи вовремя нажатой клавиши → вы зайдете в дверь.

## Платформы

Вы попадаете в комнату, и тут же в вас начинает стрелять вспышками красного света пушка, подвешенная к верхней части стены. Будьте внимательны, смотрите, куда ударит луч, и отпрыгивайте в противоположную сторону! Если опасность грозит справа, моментально жмите ←, и наоборот. Вы должны быстро добежать до противоположной стороны комнаты, пока пушка не перезарядится. Дважды нажмите ↑, чтобы добежать до двери. Еще раз нажмите ↑, чтобы проскочить через дверь. Попав в тоннель, вы столкнетесь с еще одной пушкой. Но вы можете превратиться в супермена (нажав клавишу 💣). Прыгнуть к выходу из тоннеля вы сможете при помощи клавиши ←.



*Держись, Кимберли!*

### Декстер

Если вы решили не превращаться в супермена, нажмите →, чтобы вас не испепелило выстрелом из лазера, и вы смогли спокойно допрыгнуть до двигающихся платформ. Платформы взрываются у вас под ногами, и поэтому вам придется прыгать в сторону невзорвавшейся платформы при помощи клавиши ← (нажать ее придется дважды — по количеству прыжков с платформы на платформу). И вы провалитесь в новую часть космической станции Борфа.

### Супермен

Если вы решили превратиться в супермена, вам предстоит расстреливать летающие сферы, а для этого придется нажать 💣, как только они появятся над вами. Для того, чтобы вспрыгнуть на ленту конвейра, нажмите →. Уничтожьте роботов до того, как они успеют атаковать вас, дважды нажи-

мая клавишу 💣. Перепрыгните над движущейся платформой при помощи клавиши ➔. Вы попадете в тоннель, и вас затянет в психоделический водоворот. И в вас опять начнут стрелять роботы. Лучшая защита — это нападение: дважды нажмите клавишу 💣, чтобы уничтожить их.

Затем вы из супермена снова превращаетесь в Декстера. Для того, чтобы покинуть это место, нажмите клавиши ← или ➔. И вы попадете на следующий уровень космической станции.

## Псы и Роботы

Бегите, нажимая ↑. Лазерный луч испепелит псов. Декстер должен добежать до острого угла помещения. Если угол находится слева, жмите ←, если справа, то ➔. Инопланетные псы атакуют вас по всем направлениям. Чтобы не быть растерзанным на куски, нажмите ➔. И вам опять предоставится возможность стать супергероем.

### Супермен

Вы схватите двух псов и с размаху треснете их лбами друг о друга. Таким образом, вы выясните, что псы на самом деле роботы. Теперь прыгните, нажав клавишу ➔, и роботы просто уничтожат друг друга (а не вас). Но вас ждет встреча с еще одной стаей зеленых космических псов. Уничтожайте их, нажимая 💣, затем сматывайтесь, нажимая ←. Но путь вам преградит еще один бронированный робот. Нажмите 💣, чтобы расчистить путь. Теперь пора двигаться. Дважды нажмите ←, чтобы проскочить линию огня. Теперь вы снова превращаетесь в обычного Декстера.



*Забери меня отсюда-а-а !!!*

### Декстер

Убегайте от псов, нажимая клавишу ↑. Спуститься вниз по коридору вы сможете при помощи клавиши ➔. Затем нажмите ←, когда впереди вспыхнет свет, и бегите вперед. Несколько псов будет наступать вам на пятки. Нажмите ↑, чтобы добраться до выхода. Бегите по светящемуся коридору и нажмите ➔. И Декстер наконец выкарабкается из недр космической станции Борфа.

## Планета Отходов

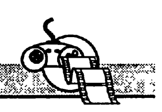
Декстер оказывается в кучке отбросов. Теперь вам придется вступить в конфликт с роботом-мусорщиком. Робот надует над вами пластиковый пакет. Вы должны расчистить себе путь выстрелами до того, как вас выкинет в космос. Нажмите 💣. Нажмите ← и ↑ для того, чтобы обежать вокруг двигающихся платформ. Декстер получит возможность превратиться в супермена.

### Супермен

Нажмите 💣 для того, чтобы превратиться в супергероя. Путь вам снова преградят монстры. Нажмите 💣 для того, чтобы испепелить их. Нажмите ➔, чтобы перепрыгнуть через движущиеся платформы. Затем вы должны будете запрыгнуть на бал-



*Достойный противник для такого аса, как вы.*



ку — нажмите ←. Ужасный монстр попытается преградить вам дальнейший путь. Нажмите 💣, чтобы испепелить нахала. Затем вы снова превращаетесь в обычного Декстера и должны будете запрыгнуть на движущуюся площадку наверху. Чтобы сделать это, нажмите ↑.

### Декстер

Нажмите →, чтобы перепрыгнуть через проход, который очищает робот-мусорщик. Робот схватит Декстера снова. Вырывайтесь на свободу при помощи клавиши 💣. Вы должны умудриться не попасть в уничтожитель мусора, прыгнув на движущиеся платформы — нажмите →. Делайте это, когда беспорядочное нагромождение мусора уменьшится в размерах. Декстер должен прыгнуть за движущимся потоком мусора — чтобы сделать это, нажмите ←. Затем нажмите ←, чтобы перепрыгнуть другой поток. Выход находится наверху — так что придется прыгать. Нажмите ↑.

## Поединок с космическими истребителями

Вы летите на космическом корабле. За вами гонится толпа истребителей. Нажмите ←, чтобы вас не зажарило струей пламени. Нажмите ↑, чтобы выбраться из перекрестья прицела вражеского истребителя. Затем вы еще дважды попадете на мушку коварным инопланетным стрелкам. В этой ситуации уворачивайтесь, нажимая клавишу → (вам придется делать это дважды). И нажмите 💣, как только противник окажется в перекрестье вашего прицела (опять-таки вам придется проделать это дважды). Нажмите ↑, чтобы выбраться из тоннеля, в котором вы только что летели. Затем нажмите ↓, чтобы войти в другой тоннель. Вас снова будут атаковать инопланетные враги. Нажмите ↑, чтобы в очередной раз выбраться из перекрестья вражеского прицела, и нажмите 💣 для того, чтобы уничтожить врага, когда вам предоставится такая возможность. Перед вашим кораблем встанет башня (башней это строение мы назвали весьма условно, оно появляется на экране на долю секунды, и разглядеть, что же это такое, очень непросто. Нажмите ↑, чтобы избежать встречи с этим творением архитектуры. В прицел попадет новая порция чужих. Ни секунды не медля, жмите 💣. Нажмите ↑, чтобы не быть подстреленными новыми врагами (и откуда их столько берется на вашу голову?). Нажмите 💣, чтобы уничтожить последних в этой сцене космических захватчиков. Ваш корабль окажется над еще одной странной планетой.

## Желтая планета

Как только Декстер вылезет из корабля, на него тут же набросится белесый монстр. Его атака увенчается успехом — он сграбастает героя игры. Путь к свободе может быть только один — он вполне очевиден: нажмите 💣 и пристрелите инопланетного урода. Нажмите ↑, чтобы выбраться вперед. Декстер войдет в пещеру и встретится с голубыми космическими монстрами. И у него появится возможность превратиться в супермена.



*В кабине космического истребителя.*

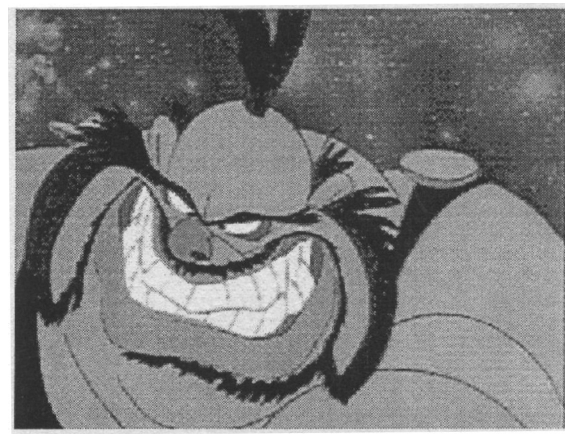
### Супермен

Нажмите 💣, чтобы превратиться в супермена, и нажмите его вторично, чтобы раскидать в стороны нахальных кошек. Гигантский желтый монстр прыгнет перед Декстером. Нажмите 💣 для того, чтобы пристрелить его. Теперь вы взойдете на мост. Но желтому монстру, оказывается, одного выстрела мало — нажмите 💣, чтобы пристрелить его повторно. Желтое чудище рухнет, обрушив за

собой мост. Вам придется прыгать. Для того, чтобы избежать неприятностей, нажимайте ← и →, когда будете падать.

## Декстер

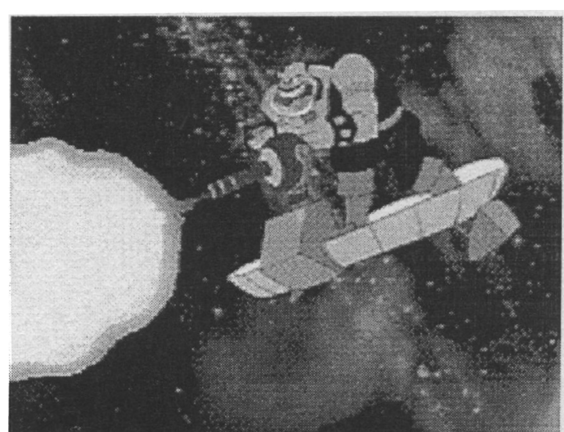
Вам предстоит бежать вперед, подальше от космических кошек. Кошки встанут в проходе, и без того достаточно тесном. Нажмите ↑, чтобы избегнуть этой опасности, затем нажмите ←, чтобы уйти в сторону. Затем перепрыгните через камень при помощи клавиши ←. Перепрыгивайте дальше, нажимая на клавишу →. Теперь вам придется перепрыгивать через веревку — нажмите ←. Устраните преграду, возникшую на пути, при помощи клавиши 💣. Вы окажетесь на острове с космическими кошками. Две вспышки сверкнут над вашей головой — нажмите ↑, чтобы двигаться в их направлении.



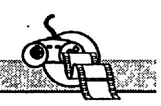
*Борф доволен тем, как вы проходите игру.*

## Темная Сторона

Вы падаете в глубокую темную дыру и приземляетесь в небольшой водоем, окруженный сдвигающимися шипастыми стенами. Единственная надежда спастись — ухватиться за болтающуюся веревку — нажмите ←. По веревке вы сможете докарабкаться до небольшого прохода, за которым на небольшой площадке вас ждет Кимберли. «Кимми!» — закричит ваш герой и протянет руки к совей возлюбленной. Но Кимми не разделяет радости Декстера. «Встреться со своей темной стороной», говорит она и превращается в еще одного Декстера. Нажмите 💣, чтобы защититься от выстрела из лазера. Быстро нажмите ←, чтобы прыгнуть в скрытую дырку в земле. Дыра в земле закроется, поймав Декстера. К тому же дыра наполняется водой, для того, чтобы выбраться, придется превращаться в супермена (без трансформации в этой сцене не обойтись — обычному Декстеру здесь ничего не светит). Нажмите 💣 для того, чтобы сменить форму. Супермену ничего не стоит выбраться из ловушки, но и темный Декстер не остается в долгу — он тоже трансформируется в супергероя, причем куда более внушительных, поистине гигантских размеров. Вам придется допрыгнуть до него, нажав клавишу ↑. Гигантский двойник ждет вас в конце прохода. Нажмите 💣, чтобы выстрелить в него. Но должного результата это действие не возымеет — двойник схватит вас и попытается сожрать. Постарайтесь избежать пищеварительного тракта великана, нажимая клавишу ←. Теперь выстрелите в его жадный рот, нажав клавишу 💣. Гигантский враг попробует раздавить вас рукой, вам остается только одно — быстро прыгайте вниз, нажав, естественно, клавишу ↓. Лже-Декстер откроет огонь из пистолета. Нажмите →, чтобы увернуться от выстрелов гиганта. Прыгните вниз, нажав клавишу →, и промахнувшийся гигант случайно попадет сам в себя. Перепрыгните ногу гиганта, нажав клавишу ↑. Отвалившаяся голова тем временем скатится вниз, пере-



*Испытанное средство борьбы с благородными героями.*



городив путь позади Декстера. Нажмите ← для того, чтобы разбежаться, затем нажмите ↑, чтобы допрыгнуть до выхода.

## Гонки на мотоциклах

Декстер пробегает сквозь двери и оказывается в спиральной трубе. Покатившись по этой трубе, вы приземлитесь прямо на своеобразный мотоцикл, на котором вам и предстоит мчаться на протяжении этой длинной сцены. Правда, спокойно прокатиться вам не дадут рокеры-свиньи. Свиньи вооружены, и они будут вести огонь по Декстеру. Для того, чтобы ваш мотоцикл не превратился в дуршлаг, нажмите →. Как только вам предоставится такая возможность, нажимайте 💣, чтобы вести огонь назад. Вскоре у вас появится шанс превратиться в супермена.

### Супермен

Не забудьте нажать 💣, чтобы сменить форму. Вы въедете на крутой пандус, где и встретите заждавшуюся вас Кимберли. Болтая с ней, не забывайте испепелять выстрелами из пистолета нахальных свиней — дважды нажмите 💣 (каждый раз в тот момент, когда появится очередная свинья). Кимберли поблагодарит вас за спасение, но рано радоваться — до окончательного спасения еще далеко. Обыкновенные свиньи-рокеры вскоре покажутся вам младенцами — вас ждет встреча с гигантской клыкастой, когтистой голодной свиньей-убийцей. Нажмите клавишу →, чтобы не стать составной частью обеденного меню этого кабана. Кимберли вспрыгнет на сиденье мотоцикла Декстера, и ему (то есть вам) не останется ничего другого, как попытаться найти выход из этого свинарника. Вы разгоняете свой мотоцикл по наклонной плоскости, но вами снова хочет полакомиться гигантская свинья. Нажмите ↓, чтобы перепрыгнуть неожиданное препятствие. Но ваш мотоцикл атакует стайка маленьких розовых монстриков — пожирателей мотоциклов. Вам не останется ничего иного, как уничтожить их, трижды нажимая на 💣 почти без перерыва. А затем вас снова ждет встреча с толпой свиней-рокеров. Перепрыгните через дорогу, нажав →.

Но вам снова не дадут покоя розовые монстрики, и вам опять придется давить на 💣, чтобы испепелить их. Затем вы въезжаете прямиком в толпу свиней-рокеров. Нажмите ←, чтобы не стать их добычей. Свиньи-рокеры блокируют путь. Еще раз нажмите →. Избежав этой опасности, жмите ↓. Но вас снова атакуют розовые монстрики (ну как — вам они еще не надоели?). Если надоели, нажмите 💣. Супермен становится обыкновенным Декстером. Вы уничтожаете последнюю порцию свиней и направляетесь к выходу.

### Декстер

В исполнении Декстера эта сцена выглядит намного короче. Декстер встречается с Кимберли. И уничтожает свиней-рокеров выстрелом в упор (клавиша 💣).

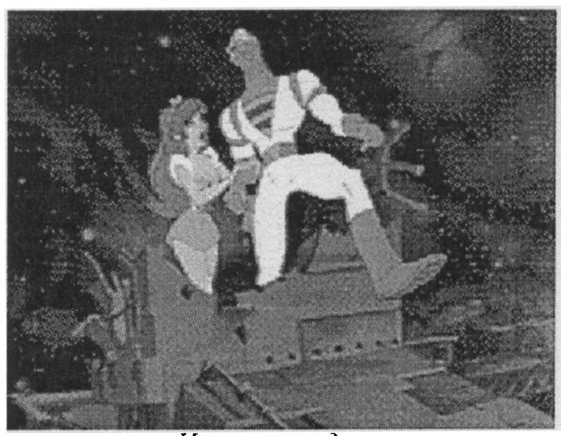
## Роликовые скейты

Кимберли и Декстер наконец-то вместе. Им придется прокладывать путь сквозь лабиринт, мчась по нему на роликовых скейтах. Нажмите ←, затем ↑ и →, чтобы увернуться от настырных механизмов, преградивших вам путь (сделать это придется очень быстро). Как только путь нашим героям преградит стена, нажмите ←.

## Гигантские угри

Декстер и Кимберли попадают на комплекс Борфа. Нижние уровни этого комплекса залиты водой. Влюбленным не остается ничего иного, как забраться в небольшую подводную лодку, чтобы свободно перемещаться под водой. Для того, чтобы завладеть этим транспортным средством, нажмите →. И тут же на хрупкую подводную лодку накинется гигантский угорь. Нажмите 💣, чтобы выстрелить в него. Нажмите ←, чтобы двигаться позади угря.

## Финальная разборка

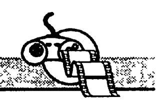

*И жили они долго и счастливо, и умерли в один день.*

Декстер и Кимберли сидят на гигантской губке, пред ними расположены три выхода. Вы можете выбрать каждый из них, нажав любую из клавиш — ←, ↑ или →. В любом случае герои игры окажутся на платформе. Солдаты Борфа попытаются атаковать их. Дважды нажмите 💣, чтобы защититься (нажимайте клавишу в момент вражеской атаки). Но тем не менее приспешникам Борфа удается схватить Кимберли и увести ее с собой. Борф тем временем увидел старого приятеля и целится в него из своего страшного оружия. Уворачивайтесь, нажимая клавиши →, ←. После этого Декстер получит возможность стать супергероем. Не упускайте такой шанс и нажмите 💣. Борф придет к выводу, что неплохо было бы подраться с вами на энергетических посохах. Во время финального мордобоя нажимайте следующие клавиши: сначала нажмите 💣, чтобы отразить первую атаку. Но вы падаете. Нажмите →, чтобы перекатиться по полу и избежать сокрушительного удара посохом. Потом следует дважды нажать клавишу 💣, отражая атаки врага. Кимберли тем временем зовет на помощь с платформы, поднимающейся над лавой (спрыгнуть с платформы она не может, т. к. крепко прикована к ней). Борф тем временем все еще горит желанием подраться. Еще раз нажмите 💣 отбивая вражескую атаку, и не забудьте сделать это повторно, отбивая еще одну атаку. Борф собьет вас с ног. Нажмите ↑, затем почти мгновенно жмите ↓, избегая ударов посоха. Нажмите 💣, чтобы отбить еще один сокрушительный удар, теперь нажмите →. Затем ↑ — вы увернетесь от вражеских ударов. Нажмите ↓, чтобы избежать очередного удара Борфа, нажмите ↑, чтобы вскарабкаться ему на голову. Но стоит вам это сделать, и к вам помчатся толпы солдат. Чтобы не стать их добычей, схватитесь за веревку при помощи клавиши ← (хватайтесь за веревку в тот момент, когда она засветится — не раньше и не позже), и вы окажетесь на почти что опустившейся в кипящую лаву платформе, на которой вас дожидается скованная Кимберли. Не медля не секунды, нажимайте клавишу →. Вы оказываетесь на мосту, но на вас снова бегут толпы солдат. Схватите валяющийся на земле энергетический посох при помощи клавиши ← и моментально жмите на 💣, чтобы разнести в клочья набежавшие толпы врагов. Борф тем временем снова добрался до своей любимой лазерной пушки. При помощи клавиши ← (нажать дважды) вам удастся увернуться от жгучих лазерных лучей. При помощи клавиши 💣 вы сможете дотянуться до веревки, которая перекинет вас с Кимберли к космическому кораблю. Но прежде чем забраться в него, нажмите клавишу ↓, чтобы избежать очередного выстрела Борфа. Нажмите на 💣, чтобы отправить коварного злодея в небытие. Теперь вы сможете полюбоваться финальной заставкой (в самый ответственный момент герой из супермена превратится в обыкновенного Декстера).

# Секретные коды

## Код бесконечных жизней

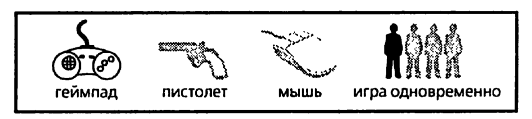
Перед самым началом игры, до того как, загрузилась первая сцена, нажмите: ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →. Результат придется вам по душе — количество ваших жизней останется неизменным, вне зависимости от числа ваших смертей.



# STRAHL

## Страхл

Издатель ........... **Media Entertament**
Изготовитель ........... **Data East Corp**
Размер ........................................ **1 CD**



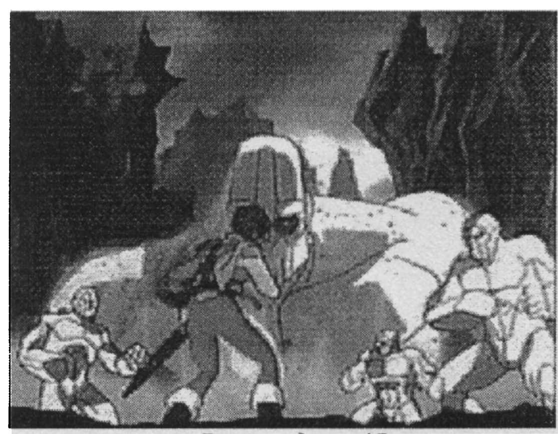

**НАША ОЦЕНКА**
Изображение ............. ★★★★★
Звук ............................ ★★★★☆
Сюжет/концепция ...... ★★★★★

**ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС**
Играть в первый раз ... ★★★★★
Играть снова и снова .. ★★☆☆☆
Играть с друзьями ...... нет

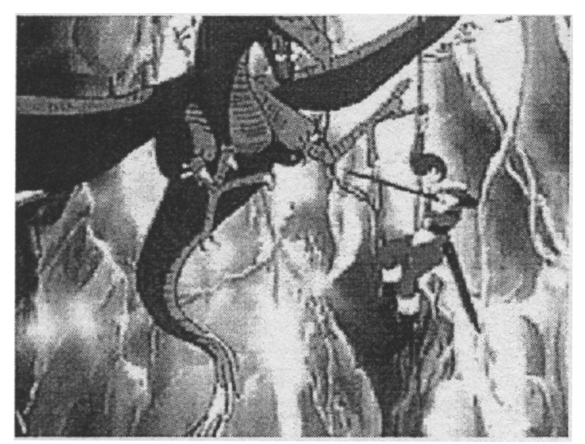
**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**

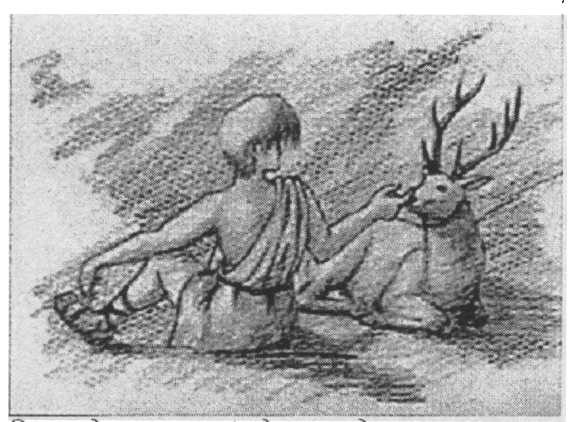


Наверное, вы уже прочитали в нашей книге описания великолепных интерактивных мультфильмов, созданных фирмой Readysoft, так что, наверное, уже не стоит еще раз останавливаться на разъяснении того, что же это такое — интерактивный мультфильм? Вы и так уже знаете, что по сравнению с обычными мультфильмами интерактивный имеет только одно, но очень существенное, отличие — вы можете активно вмешиваться в то, что происходит на экране, нажимая в нужный момент нужную клавишу джойстика, и тогда герой избежит очередной опасности или расправится с очередным врагом. Но прекрасно знакомые вам интерактивные мультфильмы, такие, как Braindead 13 или Dragon's Lair, представляют собой привычные американские мультфильмы. С американской мультипликацией знаком практически каждый — вряд ли в нашей стране найдется много людей, не видевших кинопроизведений таких компаний, как Warner Brothers или Walt Disney Company. Но вот японские мультфильмы, к сожалению, не так известны, как американские. Знакомство с миром японской мультипликации в нашей стране в основном ограничено сериалами о Трансформерах и Вольтроне, да



*Все на одного! Это нечестно.*


*Любимая работа героя игры.*

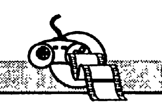

*Эта идиллия не продлится долго.*

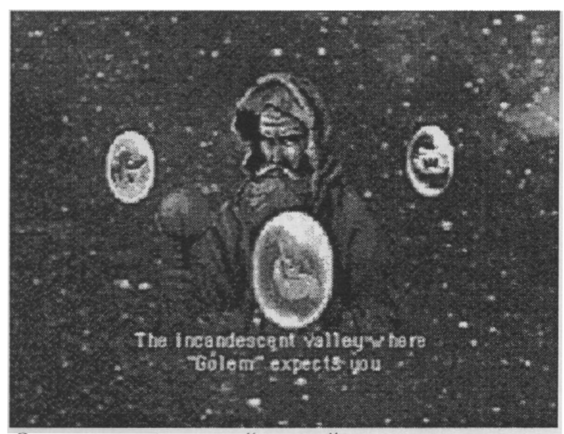


*Наглядный результат ваших трудов.*

старыми мультфильмами наподобие «12 месяцев», которые еще в советские времена крутили в кинотеатрах и изредка показывали по телевидению. Но японцы снимают и несколько иные мультфильмы на сказочную и фантастическую тематику, очень своеобразные, совсем не похожие на американские, европейские или советские. Эти мультфильмы отличаются особой атмосферой — их героями становятся могущественные злобные демоны, безжалостные роботы и, конечно, благородные бесстрашные герои, в одиночку бросающие вызов непобедимым на первый взгляд силам Тьмы. Европейскому зрителю может показаться слегка непривычным обилие в этих мультфильмах натуралистических подробностей, неприкрытой жестокости и, как бы это помягче сказать, излишне откровенной эротики, но вместе с тем поражает и поистине вселенский размах происходящих в этих мультфильмах событий — страшной мучительной смертью погибают миллионы людей, уничтожаются миры, планеты, а то и целые Вселенные, силы зла предстают на экране во всей своей неприглядности. Конечно, маленьким детям совсем не обязательно смотреть подобные мультфильмы, особенно перед сном. Но не следует забывать, что и создатели подобных кинопроизведений чтут законы жанра — какими бы страшными, жестокими и могущественными ни были отрицательные персонажи, в конце концов они получают то, чего заслуживают — добро все-таки побеждает зло. Довольно часто.

Конечно, и японские мультипликаторы создают интерактивные мультфильмы. Прекрасные образцы этого жанра, существующие на игровых автоматах или на телеприставках типа SEGA CD, почти незнакомы геймерам в нашей стране. Но начать знакомство с этим миром вполне могут пользователи 3DO: Strahl — один из самых ярких из известных нам японских интерактивных мультфильмов. Сюжет игры прост — действие разворачивается в некой сказочной стране, благосостояние которой основано на семи магических камнях — даре доброго волшебника. Но, как и все магические артефакты, наделенные большой силой, эти камни не могли не стать предметом вожделения сил Тьмы. Волшебные камни были похищены одним из черных магов и спрятаны в труднодоступных местах — пещерах, заколдованных лабиринтах, вымерших городах, кишащих злобными





*За каким из камней вы сейчас отправитесь в путь?*


*Если не хотите стать настенной росписью - давите клавишу Вниз.*

монстрами. Ваша задача — вернуть все семь камней законным владельцам.

Подробное описание к этой игре не требуется — на экране вовремя появляются подсказки, четко и недвусмысленно говорящие вам, какую именно клавишу следует нажимать, но будьте внимательны — если вы нажмете клавишу хотя бы секундой позже, вам придется начинать уровень заново. Игра разбита на семь уровней, каждый из которых посвящен поискам одного из семи камней, выбирать уровни вы сможете самостоятельно — первые шесть доступны вам после нахождения первого камня. Седьмой — последний — вы сможете пройти лишь в том случае, если найдены все шесть предыдущих камней. После того, как вы обрели очередной камень, вас ждет заставка, повествующая о том, как люди вашей страны заново открывают забытые искусства и ремесла — осваивают морскую навигацию, воздухоплавание, земледелие и т. п. В этой игре есть все то, что так нравится нам в японских мультфильмах — невообразимо уродливые монстры, мрачные пейзажи, прекрасно прорисованные сцены поединков.

# Выбор уровня

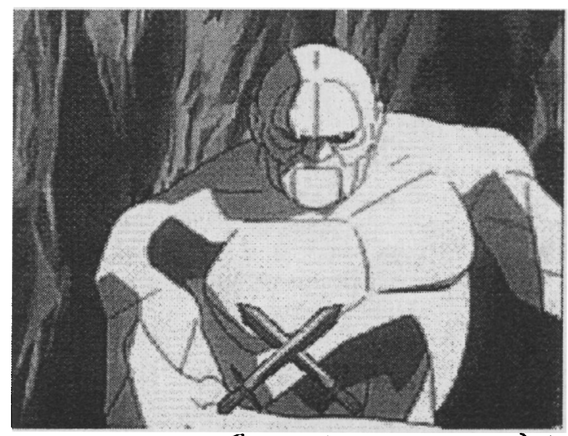
Появляется после просмотра заставки. Сбросить заставку можно, нажав любую кнопку геймпада.

На экране появляется изображение волшебника, вокруг которого вращаются камни-уровни. Клавишами ←, → вы можете перебирать их, нажатием на кнопку (A) вы сможете оказаться на выбранном вами уровне. Уже пройденные уровни повторно пройти нельзя.

# Управление во время игры

Клавиши крестовины геймпада:

↑, ↓, ←, → — (на экране — стрелки, указы-

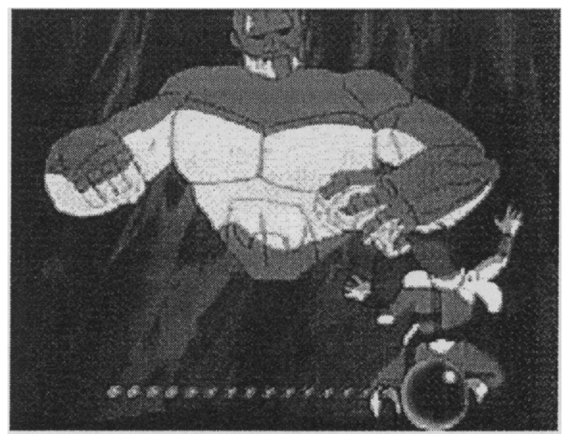

*Самое время нанести удар.*

вающие соответствующее направление) — движение персонажа, прыжки, приседание и т. п.

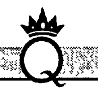
(A) — (на экране скрещенные мечи) — удар мечом.

(B) — (на экране индикатор энергии) — иногда для того, чтобы нанести мощный удар или совершить длинный прыжок, герою необходимо поднакопить энергию. Для того, чтобы это произошло, вам придется очень быстро нажимать на (B), до тех пор, пока индикатор не будет полон. Если вы не успеете набрать необходимое количество энергии, вам предстоит полюбоваться еще одной смертью вашего героя.

Ни на секунду не забывайте о том, что от ваших действий зависит жизнь и процветание целой страны. Стоит вам вжиться в образ главного героя, и вам уже не понадобятся никакие подсказки на экране.



*Индикатор энергии еще не полон.*



# Приключенческие игры

Классификация игр — довольно неблагодарное дело. Часто бывает очень трудно четко определить, к какому конкретно жанру относится та или иная игра, да и сами определения жанров до сих пор вызывают жаркие споры. Это касается и обширнейшего жанра приключенческих игр, среди которых есть как игры классические, построенные по каноническим принципам, так и перемешанные в совершенно кошмарную кашу с чем угодно, от стратегий до единоборств.

Постараемся в двух словах изложить свой взгляд на эту проблему. Суть приключенческих игр на первый взгляд довольно проста и незатейлива. Обычно в основу этих творений их создателями заложен и затем заботливо оформлен замысловатый, а порою и чрезмерно замысловатый сюжет. Прохождение игры происходит путем выполнения ряда определенных последовательных действий, к которым игрок приходит через сбор информации на предыдущих этапах игры, ее оценку и адекватный анализ. В некоторых играх нужные действия имеют в своей основе простой здравый смысл, в некоторых — воплощенную в игре определенную субкультуру, а в некоторых — извращенную фантазию создателей, явно стремящихся свести игрока с ума. В играх ранних лет упор делался прежде всего на превосходный сюжет, как с точки зрения фантазии, так и литературы. Каждую игру можно было сравнить с небольшой книгой (кстати, с того времени еще дожил до наших дней оригинальный жанр — интерактивные книги-приключения). В наши дни сюжеты не так необычны и извилисты, как раньше, в последнее время больший упор делается на графическое и звуковое оформление. Если прежде обычным делом было встретить разветвления сценария и разные варианты окончания игры, то теперь сюжеты спрямлены и ограничены. Оно и понятно — ведь качественно оформить игру стоит дорого и занимает много времени, а чем линейнее сюжет — тем меньше работы. Иногда, впрочем, игроку предоставляется несколько большая свобода действий, когда несколько линейных подсюжетов он проходит не один за другим, а выбирая, что сначала, а что потом, или даже параллельно. Свобода эта иллюзорна. Зато вы наслаждаетесь прекрасными изображениями каждого момента игры, в отличие от любителей игр ролевых, которым за полную свободу действий и огромный игровой мир приходится расплачиваться упрощенными повторяющимися изображениями, собранными из стандартных элементов.

Приключенческие игры в основе своей довольно дружелюбны. Если в играх-единоборствах или аркадах вы постоянно находитесь в напряжении, ожидая потери очередной части здоровья или, еще хлеще — жизни, то здесь такого обычно нет, если не принимать во внимание несколько особых случаев. Даже если по сюжету игры и суждено кому-нибудь посетить мир иной, то данный момент не так неожидан и более лиричен, чем в вышеперечисленных играх. И этого можно легко избежать, если правильно выполнить определенную последовательность действий.

Для игр этого жанра уже стало правилом собирание по ходу сюжета различных предметов и взаимодействие их друг с другом. Порой результат таких действий бывает совершенно ошеломляющим. Предметы, которые вы собираете, можно складывать в так называемое inventory, или, по-русски, «вещмешок». Нередко это бывает вещмешок такой фантастической вместительности, что, помимо мелких предметов, туда можно поместить и такие, как пылесос или стремянка. Не будем занудами — ведь это всего лишь игра.

Практически во всех приключенческих играх, помимо различных предметов, которыми можно манипулировать, есть множество персонажей, с которыми можно общаться. Именно от них вы зачастую узнаете необходимую информацию, обмениваетесь с ними теми же предметами, иногда они дают вам задания и обеспечивают дальнейшее продвижение сюжета. От

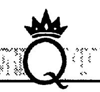
правильного поведения многое зависит — ведь, чтобы получить нужный ответ, надо задать правильный вопрос, а ко многим персонажам нужно подобрать нужный ключик, понять их потребности. Некоторые персонажи все время находятся на одном месте, а некоторые могут передвигаться или даже быть вашими спутниками. В частности, в качестве ответа на закономерный вопрос «А куда ушел такой-то и такой-то, ведь там некуда было уходить?» одно время действовала концепция виртуального театра. То есть игровое пространство, в котором вы путешествуете, подчиняется законам логики. Нельзя появиться ниоткуда и уйти в никуда. Вы можете проследить за каждым и даже спрогнозировать его действия. Особенного успеха этот принцип не получил, в основном из-за нехватки игрового пространства в приключенческих системах, в силу чего некоторым беднягам приходилось слоняться туда-сюда по улицам, беспрестанно болтая об одном и том же.

Приключенческая игра в большинстве случаев построена так, что, помимо разговоров, которые помогают вам в игре, существует совершенно никому не нужная болтовня, которая способствует созданию игровой атмосферы, придает ей свойства наибольшего приближения к реальным условиям жизни, где порой можно просто с кем-нибудь поболтать. Разговоры зачастую несут в себе массу юмора, а в хороших играх их просто приятно почитать (или послушать). Например, в известной игре Лукаса The Dig автор всех диалогов — всемирно известный писатель-фантаст. Кроме того, в ходе любого, даже самого отвязанного, диалога вы можете почерпнуть информацию, важную для прохождения игры.

Жанр приключенческих компьютерных игр зародился довольно давно. На заре своей юности они были текстовыми. На экране компьютера не было ни единой мало-мальски радующей глаз картиночки, да и быть не могло, ведь такого понятия, как компьютерная графика, тогда попросту не существовало. Были только строчки, бесконечные строчки слов и предложений. Попадая в определенную точку игрового мира, пользователь получал на экране монитора ее довольно подробное текстовое описание и вводил с клавиатуры команды управления героем, чем-то очень похожие на естественный язык людей. На таком языке давались все команды управления вашим персонажем, включая его перемещение, исследование локации (участок игрового пространства), работу с предметами и общение с другими персонажами. Все остальное пользователь должен был дорисовывать с помощью своей фантазии. Структура распознаваемых компьютером команд постоянно систематизировалась и со временем приобрела стандартный для большинства игр вид. Это было довольно большое число команд, которые игрок мог применить практически всегда. Ведущей по тем временам фирмой по производству игр приключенческого жанра была Infocom. Ярким примером ее творчества была популярная в начале восьмидесятых Hitchhiker's Guide to the Galaxy, сделанная по одноименной суперхитовой книге при непосредственном участии автора. На рекламе Infocom был изображен человеческий мозг и девиз: «Мы помещаем нашу графику там, где не светит солнце».

Основная трудность таких игр заключалась в том, что играть в них без особых проблем могла в основном интеллектуальная прослойка англоязычного населения планеты. Даже человек, знающий английский довольно хорошо, часто оказывался в тупике, не в силах подобрать в нужном порядке слова, которые понимает программа, или уточнить то, что должно быть обязательно упомянуто в данном действии.

Игры жанра Adventure еще долго оставались текстовыми даже после того, как другие жанры полностью перешли на графику. Но через некоторое время появились программы, в которых на экране возникли простейшие картинки. Это были картинки катастрофически малого количества цветов — например, всего четырех. Сначала они использовались только для иллюстраций к игре. Это были статические изображения, представляющие сцену из игры или портрет персонажа. Одной из первых игр, использующей такой принцип выдачи информации пользователю, была The Hobbit фирмы Melbourne House (1982 — на базе Spectrum, 1984 — PC), где ил-



люстрации появлялись далеко не во всех локациях и воспроизводили рисунки Дж. Р. Р. Толкиена к книге. Но лед тронулся.

Буквально спустя несколько лет появляются игры, в которых уже используется довольно посредственная мультипликация. Это происходит главным образом благодаря возникновению новых технологий в компьютерной технике и более качественного математического обеспечения машин. Фирмой-родоначальницей приключенческих игр, в которых была применена мультипликация, стала известная ныне Sierra On-Line, с игрой King's Quest-I. Появление этой игры было настоящей сенсацией того времени. Введены значительные изменения в интерфейс. С клавиатуры теперь требовалось вводить только команды взаимодействия с какими-либо предметами или персонажами. Причем теперь предложения были гораздо короче, чем раньше. Они строились в основном из глагола и дополнения (например, «взять камень»). Остальные действия, а именно, перемещение персонажа по игровому миру и работа с inventory, осуществлялись при помощи управляющих клавиш. Внесение в игру элементов динамической графики (мультипликации) принесло игре ошеломляющий успех. В последующем такой интерфейс стал на некоторое время негласным стандартом для игр этого жанра.

После введения в игру элементов графики герои игры значительно «поумнели». Допустим, если ваш герой встречает в одной из локаций какого-либо персонажа, то стоит ему дать команду «поговорить с персонажем», как он начинает говорить на ту тему, о которой встреченный персонаж что-либо знает. Однако из-за этого игра значительно обедняется. Были позабыты, например, такие команды, как «сказать черепахе: иди на восток, возьми свиток, иди на запад» или «насладиться прекрасной поэзией».

В конце восьмидесятых — начале девяностых годов, благодаря развитию компьютерных технологий, появляются игры, где управление персонажем осуществляется при помощи мыши. Экран делится на несколько частей. В одной его части можно наблюдать игровой мир и все, что происходит с персонажем. А во второй части находится панель с пиктограммами, обозначающими команды, выдаваемые персонажу. Обычно они изображаются в виде маленьких рисуночков или просто слов-глаголов (например: Open, Give и др.). Теперь не надо набирать команду с клавиатуры, достаточно лишь навести курсор на нужную пиктограмму и нажать на кнопку мыши, а затем указать на обьект приложения усилий. К типичным играм такого рода можно смело отнести Loom от Lucas Arts или более поздний Simon the Sorcerer от Adventure Soft и др. Хотя они и появились несколько позже, принцип по-прежнему остался тем же.

Игры последнего поколения отличаются от вышеперечисленных прекрасной графикой и звуком. Помимо этого, интерфейс очень сильно упрощается. Управление производится целиком при помощи мыши. От меню с командами остается лишь меню с предметами, которые вы используете по ходу игры, и меню настроек. От играющего требуется теперь указывать персонажу, куда идти, что сделать с тем или иным предметом на экране, или завязать диалог с одним из персонажей. Что именно сделать и на какую тему завязать диалог, решает сама программа, иногда предоставляя игроку меню на выбор. Благодаря такой простоте управления, адаптированности для иноязычной аудитории и весьма красочным игровым мирам появилось очень большое число любителей этого жанра, хотя он никогда уже не станет прежним.

С появлением накопителей на CD, а, вследствие этого, и такого чуда, как мультимедиа, в последнее время широко распространены интерактивные игры и игры с оцифрованным изображением (изображения, которые были не нарисованы художником, а отсняты с видеокамеры). Это коснулось и приключенческих игр, теперь мы можем наслаждаться многодисковыми интерактивными фильмами, в общем и целом являющимися приключенческими играми. Не всегда такие продукты удачны, но надо отметить, что фирмы, которые заслужили себе хорошую репутацию и давно существуют на игровом рынке, и в этом новом направлении выпускают качественную игровую продукцию.

В настоящий момент только фирма Legend Entertainment продолжает выпуск осовремененных игр с текстовым интерфейсом и графическими иллюстрациями. Чисто текстовые игры, где, помимо текста, на экране нет ничего, все еще существуют во множестве в сети Internet. Правда, их большинство все же относится скорее к ролевым, чем к приключенческим играм.

В первом томе нашей **СУПЕР**Энциклопедии присутствуют, как назло, по большей части не классические приключения, а игры, в которых сделано отступление от канонической схемы. Это уже ставший весьма популярным и положивший начало еще ряду игр аналогичного содержания Myst. Вышедшая в конце 1993 года довольно оригинальная, но почему-то не завоевавшая признания в широких массах, игра Kingdom: the Far Reaches. Весьма необычная по игровому процессу игра Star Control-2, которую мы, как следует заметить, отнесли к приключениям с большой натяжкой, из-за важнейшей аркадной составляющей и несомненного влияния ролевых игр. И, на наш взгляд, совершенно потрясающая по своей тематике и реалистичности игра — Psyhic Detective. Основное отличие этих игр от своих собратьев по жанру заключается в нестандартном подходе к концепции игры.

В игре Myst вы не встретите практически ни одного живого существа, как это обычно бывает в классических приключениях. Нет у вас с собой и такой обыденной для приключений вещи, как Inventory. Мир Myst — это одна сплошная головоломка, где повседневные вещи превращаются в загадочные, выполняющие непонятно какую функцию, предметы. Часто кажется, что все это — бред сильно больного человека. Но задумка авторов была настолько оригинальной, что игра надолго осталась любимицей даже тех людей, которые были далеки от мира приключенческих игр.

Вторая игра — Kingdom: the Far Reaches — необычна тем, что это полуинтерактивная игра, выполненная на основе мультфильма, рисованного от руки. Kingdom — это волшебная фэнтэзи-страна, где, как и во всех нормальных фэнтэзи-странах, что-то всегда происходит, и обязательно нужно кого-то спасать. И основное: эта игра — обычный мультфильм, где вы в нужный момент можете вторгнуться в сюжет и изменить его в ту или иную сторону. Игра сделана довольно качественно не только с точки зрения графики и звука, но и с точки зрения сюжета.

Star Control-2 очень сильно отличается от традиционных приключенческих игр. По сути, игра делится на две. Super Melee — это чисто динамическая часть игры, в которой вам предоставлена возможность убедить противника в том, что он неправ, при помощи флотилии своих кораблей. Вторая — сюжетная — часть игры представляет собой основную и наиболее интересную ее составляющую, где вам надо проявить себя в роли дипломата и военного, освобождая галактику от гнета жестоких поработителей. В этой игре нет перехода от экрана к экрану, как это обычно бывает в играх-приключениях. В Star Control-2 вам надо летать от планеты к планете, общаться с инопланетными расами, заключать союзы, обмениваться артефактами, исследовать просторы космоса.

Psychic Detective — одна из новейших игр, вышедшая на множестве платформ. Наверняка у каждого в душе хоть когда-то рождалось желание оказаться в роли экстрасенса. Неважно, для осуществления какой цели вы захотели этого — вылечить ли близкого человека или, оказавшись на экзамене по биологии, прочитать ответ на вопрос билета, который вы вытянули — из книжки, что осталась дома. Если хоть когда-то вы оказывались в аналогичной ситуации, но не смогли проявить своих скрытых возможностей — проявите их в Psyhic Detective. Как уже говорилось выше, игра совершенно потрясающая. Все выполнено настолько качественно и реалистично, что порой забываешь, что находишься у себя в комнате. Игра полностью интерактивная, но в ней не надо беспокоиться о том, что, если вовремя не нажмешь на нужную кнопку, то твоего персонажа убьют или сделают еще что-нибудь нехорошее. Игровой экран выполнен таким образом, что вы как бы находитесь внутри сознания своего персонажа и смотрите на мир его глазами сквозь небольшое окошко. По сторонам экрана периодически появляются лица тех людей, мысли которых вы можете прочитать или просто наблюдать мир их глазами. Иногда появляются предметы,



сконцентрировавшись на которых, вы можете узнать их прошлое: все, что когда-либо происходило с этими предметами или рядом с ними. Так, например, сконцентрировав взгляд на кухонном ноже, можно сквозь дымку времени, ушедшего в небытие, увидеть сцену кровавого убийства. Если сильно увлечься переключением с сознания на сознание или наблюдением канувших в лету событий, то очень легко можно потерять связь с миром, или, проще говоря — отключиться. Чем чаще это будет с вами происходить, тем больше вероятность попасть в сумасшедший дом. Довольно интересно наблюдать мир глазами других людей. Если тот человек, в сознании которого вы сейчас находитесь, решил поговорить с одним из своих знакомых, то вы без труда можете залезть в сознание собеседника, и так далее. Не будем долго рассказывать, что к чему, тем более, что в этом разделе есть гораздо более детальное описание этой великолепной игры.

И в заключение немного советов по прохождению приключенческих игр вообще.

— *Исследуйте все предметы и объекты, которые находятся на экране. Попробуйте все действия, которые возможно выполнить с ними в данной игре — взять, рассмотреть, открыть и др.*

— *Разговаривайте со всеми персонажами, которых встретите на пути, если это вообще возможно, на все возможные темы.*

— *Не спешите выйти из очередной локации. Осмотрите все вокруг, запомните особенности, может быть, в будущем вам еще придется сюда вернуться.*

— *Если у вас имеется какое-то количество предметов, попробуйте, как они взаимодействуют друг с другом. Может быть, из этого получится какой-нибудь результат.*

— *Если у вас что-то не получается — попробуйте метод «тыка». Неважно, логично это в данной ситуации или нет.*

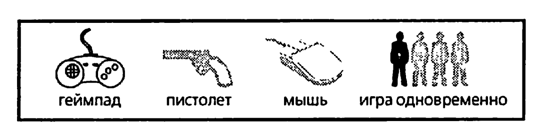
— *Больше размышляйте. Часто, чтобы пройти игру, нужно просто подумать головой.*

— *Пореже пользуйтесь «проходилкой». Она создана для того, чтобы помочь игроку не потерять интерес к игре, «застряв» в сложном месте. Получайте удовольствие от самостоятельного прохождения сюжета.*

# KINGDOM: THE FAR REACHES

## Королевство: дальние пределы

Издатель .............................. **Interplay**
Изготовитель ...................... **Interplay**
Размер ........................................ **1CD**

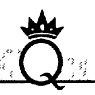



| **НАША ОЦЕНКА** | | **ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС** | |
|---|---|---|---|
| Изображение | ★★★★★ | Играть в первый раз | ★★★★☆ |
| Звук | ★★★★★ | Играть снова и снова | ★★★☆☆ |
| Сюжет/концепция | ★★★★★ | Играть с друзьями | нет |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** 

Эта игрушка придется по душе тем, кто с детства полюбил мультики и сказки, фэнтэзи-миры и волшебные превращения. Графика в игре полностью нарисована от руки и представляет собой полноценный мультфильм. В отличие от мультфильмов, которые показывают по телевизору, здесь вы можете вторгаться в сюжет игры и менять его по своему усмотрению. Прекрасная музыка придает ей еще большее очарование. В отличие от таких известных игр, как Brian Dead 13, Dragon's Lair и Space Ace, в этой игре от вас, помимо умения быстро нажимать на кнопки, требуется думать головой и внимательно прислушиваться к советам того или иного персонажа. Kingdom — на данный момент единственная игра, со-


*Силы зла торжествуют победу.*



четающая в себе два разных жанра — приключенческий и интерактивный фильм. И, надо сказать, у создателей игры синтез этих двух жанров получился довольно удачно. Игра с первых же шагов затягивает в путешествие по волшебному миру и не отпускает до тех пор, пока вы не исследуете его до конца.

# Управление

При запуске игры вы увидите на экране стартовое меню.

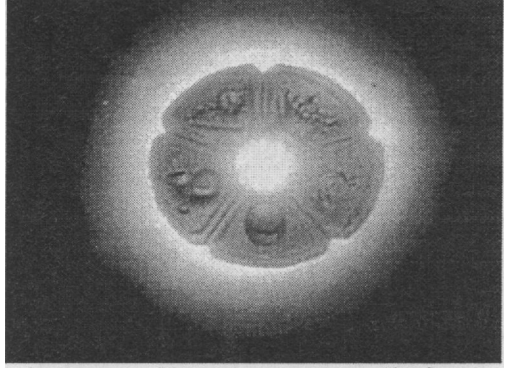
## Стартовое меню

**Start Apprentice** — начать игру учеником волшебника (новичком).

Если вы хотите посмотреть мультики и насладиться звуком, то вам следует нажать на Start Apprentice. Игра на этом уровне довольно проста и требует от игрока в основном быстроты реакции и умения нажимать на кнопки джойстика. Прохождение игры на этом уровне сложности в среднем занимает три-четыре часа, с подсказками — час, от силы два.

**Start Wizard** — начать игру волшебником (профессионалом).

Допустим, вы прошли игру на самом простом уровне и решили, что это все, на что способна игрушка. Не спешите откладывать Kingdom в дальний ящик. Уверяем вас, вы жестоко ошибаетесь. Игра на уровне Wizard отличается от Apprentice, как небо от земли. По прохождению она настолько трудна, что вам не раз придется начинать игру сначала. По размеру мира, в котором вам придется играть, и числу персонажей, с которыми придется общаться, различия столь разительные, что создается впечатление, будто это две совершенно разные игры. Играя на уровне Wizard, вам придется обдумывать буквально каждое действие. Но разнообразие мира, в который вы попадете, и изрядно закрученный сюжет с лихвой компенсируют все неудобства.



*Какая же сказка обходится без магических артефактов!*

**History** — предыстория сюжета.

**Demo** — демонстрация некоторых моментов из игры.

**Load** — загрузить сохраненную игру.

**Quit** — выйти из игры.

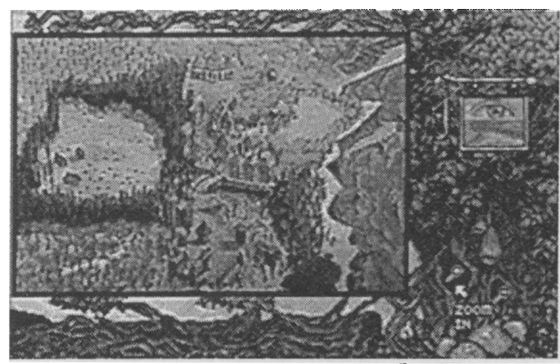
## Назначение клавиш управления

| | |
|---|---|
| ←, →, ↑, ↓ | — перемещение по меню, перемещение курсора по экрану. |
| ‹A› | — активизация пункта меню. |
| ‹A› | — взять/использовать предмет. Если предмет можно как-то использовать/взять, то, подведя к нему курсор, вы увидите его название. |
| ‹B› | — вызов карты. |




*Стартовое меню игры.*

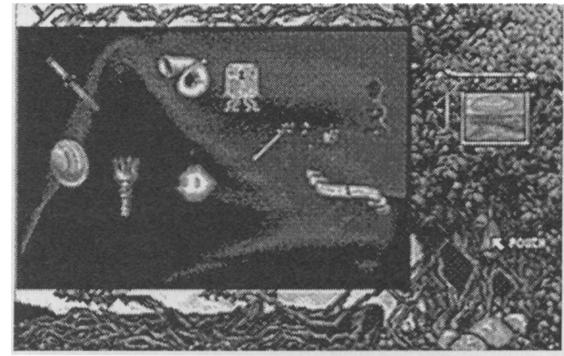
Перемещение в игре происходит в основном по карте. Если вы хотите попасть в какое-либо место, найдите его на карте, подведите к нему курсор и нажмите кнопку ‹A›.




*Просторы волшебной страны.*

## Игровой экран

С правой стороны экрана вы увидите дерево, ветви которого зеленеют в верху экрана, а корни — сохнут внизу. Ветви дерева — это ваши жизненные силы. Если листики начинают сохнуть, а веточки отмирать — значит, со здоровьем у вас не совсем в порядке. Если засохли листики — вы больны, если отмерла веточка — потеряна жизнь. Из корней в определенные моменты игры появляются вещи, которые вы имеете при себе и можете употребить в данное время. Чтобы их использовать, надо просто навести на предмет курсор и нажать кнопку ‹A›. Единственная тонкость — нужно знать, в какой момент и что именно необходимо использовать. Порой от этого зависит жизнь вашего персонажа. Справа, на стволе дерева, находится несколько маленьких картинок-иконочек; в кроне расположена небольшая картина с мигающим глазом (**Map screen**). Если он мигает, можно определить свое местонахождение на карте. Если глаз закрыт — нельзя. Чуть ниже, на одном из сучьев, висит ваша котомка (**Pouch**), нажатием на которую вы сможете обнаружить, сколько и каких предметов у вас имеется на данный момент. Ниже котомки, слева на стволе дерева, вырезана изогнутая стрелка (**Replay**) — повтор мультика. Во время проигрывания мультиков эта стрелка превращается в двойную галочку. С ее помощью можно промотать тот момент, который вам не по душе. Правее стрелочки повтора вырезан вопросительный знак (**Help**) — выход в игровое меню.




*Набор "В помощь благородному герою".*

## Игровое меню

Перемещение по меню такое же, как и в стартовом меню.

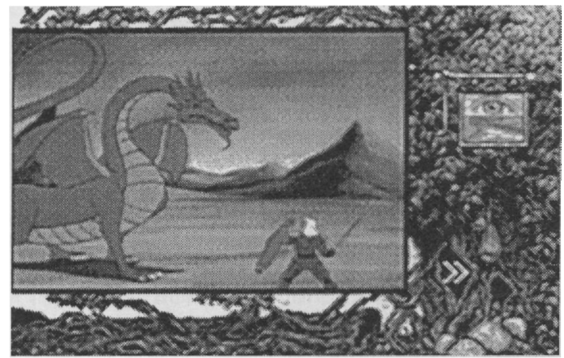
| | |
|---|---|
| **Resume game** | — продолжить игру. |
| **New game** | — начать новую игру. |
| **Save game** | — сохранить игру (сохраняя текущую позицию, вы затираете прошлую). |
| **Demo** | — демонстрация некоторых моментов игры. |
| **Music on/off** | — включение/выключение музыки. |
| **Credits** | — список создателей игры. |
| **Quit** | — выход из игры. |
| **Три лица внизу** | — количество жизней. Их число показывает, сколько жизней у вас имеется на данный момент. |



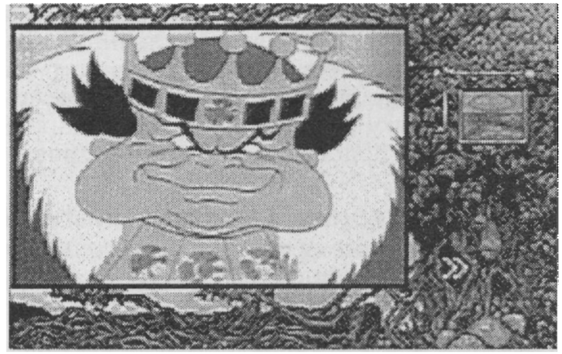
# Полное описание

«В ущелье шла страшная битва. Огромные драконы нападали на людей, рвали их плоть и сжигали огнем. Не помогали ни кольчуги, ни щиты. Лишь немногие наиболее ловкие и владеющие мастерством боя рыцари оставались живы и сражались, как настоящие герои. Драконы гибли от их мечей, но в несравнимо меньших количествах. На вершине огромной горы высился темный замок. И вокруг его остроконечных шпилей метались десятки драконов, изрыгая из пасти огонь и ужасные звуки,» — рассказывал детям очередную историю Лэтен.

Вдруг воздух позади него окрасился голубым светом, дети в панике разбежались по сторонам. Лэтен обернулся и увидел, как воздух сгущается и не спеша превращается в плотную материю. Проступили четкие черты человека, и на земле появился Даэлон, старый волшебник, изучающий древние книги, создающий новые заклинания и заговоры. Даэлон рассказал Лэтену, что в королевстве происходят беспорядки, которые творит король со странным именем Кровавый Селезень (Drakesblood). Он заключил прекрасную светловолосую принцессу в темницу. От Лэтена, сильного и крепкого молодого юноши, зависит, окажется ли принцесса на свободе, или так и умрет в одиночестве в сыром застенке. Даэлон сделал несколько непонятных движений руками и произнес странные слова на латыни. Воздух вокруг него и мальчика поплыл, начал плавиться. Черты знакомых строений изменились. Вокруг стало темнеть, но Лэтен испугался совсем чуть-чуть. Не может же мальчик, рассказывающий такие героические истории, испугаться всерьез. Прошло несколько мгновений, и пространство, окружающее их, понемногу стало обретать понятные черты. Лэтен узнал это место. Он не раз играл здесь в детстве со стеклом, с помощью которого можно было видеть разные места на Земле.



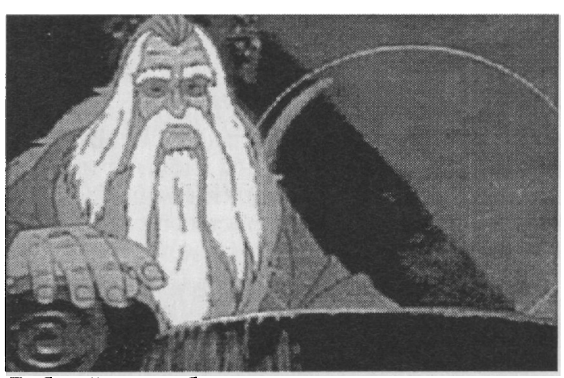
*Сладкие грезы о грядущей славе.*



*Его Величество Кровавый Селезень.*

## Игра новичком (Apprentice mode)

Волшебник Даэлон материализовал вас в своем уютном жилище, на вершине небольшой горы (Daelon's Mansion), и торжественно вручил вам небольшую котомку с тремя магическими свитками (Spell of Seeing). В дальнейшем он будет сочинять и выдумывать свитки для вас, но не так быстро, как хотелось бы. Если заглянуть в котомку, то вы увидите на каждом свитке цифру. Она показывает, сколько раз вы еще можете его использовать. Для начала у вас имеются «Свитки Видения» (Spell of Seeing) — с их помощью вам удастся рассмотреть те вещи, которые вы в принципе видеть не должны. Взяв котомку, Даэлон спросит, какой из трех предлагаемых им свитков вы выберете для того, чтобы он начал его изучать. На выбор будут представлены «Свиток Понимания» (Spell of Understanding), «Свиток Перемещения» (Spell of Traveling) и «Свиток Освобождения» (Spell of Re-


*Добрый волшебник поможет вам в трудную минуту.*

lease). Когда вы укажете тот Свиток, который Даэлон будет для вас создавать, волшебник спросит, где бы вы хотели материализоваться, и предложит на выбор три места. Центр Гленда (Center of Glendoe), Лес древесных жителей (Treefolk Forest) и Водопад посещений (Haunted Waterfalls).

Чтобы без проблем закончить игру, нужно выбрать «Свиток Освобождения» и переместиться в Центр Гленда. Свиток, который вы предпочли, вы получите не сразу, а через какое-то время. Через какое — зависит от того, как быстро будет работать Даэлон.

## Центр Гленда (Center of Glendoe)

Вы оказались в самом крупном городе страны. Самом крупном — потому что единственном. Пройдясь по центральной улице, вы встретите двух довольно миловидных старушек. Можете поболтать с ними. После довольно непродолжительного разговора идите на окраину города (Outskirts of Glendoe). Для этого нажатием на «глаз» или кнопки (B) вызовите карту Королевства, подведите курсор к местечку, которое обозначено словами Outskirts of Glendoe, и нажмите кнопку (A). Таким способом можно перемещаться в любое место Королевства.

## Окраина города (Outskirts of Glendoe)

На окраине города, как, наверное, и во всех нормальных городах, отдыхают, читают газеты, спят под ними, ищут еду, просят милостыню бездомные и прокаженные. Чтобы люди города посчитали вас за милосердного и мягкосердечного человека, вам надо вылечить одного из них. Для этого надо использовать «Свиток Видения». Подведите курсор к появившемуся свитку в корне дерева и нажмите кнопку (A). Вновь обретший здоровье нищий поблагодарит вас за это. Отныне вы сможете пройти к Водопаду посещений (Haunted Waterfalls).

## Водопад посещений (Haunted Waterfalls)

Чтобы попасть к нему, надо пойти по центральной улице к Ратуше (Guildhall). Церковные служители прикажут охране отвести вас к Водопаду. Если вы попытаетесь войти в Ратушу, не вылечив нищего... вас оставят умирать в подземелье среди крыс. Когда вас отведут к водопаду — вы сможете подлечиться (если у вас не все в порядке со здоровьем), умывшись лечебной водицей. За один раз можно восполнить только одну жизнь. Если вам требуется подлечиться еще, вернитесь в Ратушу, вы опять окажетесь у Водопада и сможете поправить здоровье.

## Верхний водоем (Upper Pools)

В верхнем водоеме резвятся три водяных эльфа. Увидев вас, они прочитают маленький стишок. Этот стишок немного приоткрывает тайну использования Кристалла Калдара (Crystal of Kaldar) и Контролера Приливов (Tide Control).

## Нижний водоем (Lower pools)

В нижний водоем ходить не советуем. Это довольно опасное место. Там частенько пропадают люди.



### Лес Древесных Жителей (Treefolk Forest)

В лесу вы повстречаете трех эльфов, на ваших глазах превратившихся из сухих деревяшек в зеленые создания с голубыми волосами. Они подарят вам Деревянный Посох Эльфов (Wood Elf Staff) и попросят отнести его Феям (Fairies). Для этого пройдите на запад к Кругу Фей (Fairy Circle).

### Круг Фей (Fairy Circle)

Вы окажетесь в лесу, в котором кто-то смеется и резвится. Оглядевшись по сторонам, вы никого не увидите до тех пор, пока не используете «Свиток Видения». Для этого нужно коснуться его, когда он появится в низу экрана в сухом корне. Там, где слышался смех, появятся три пухлых маленьких старичка с тонкими прозрачными крылышками. Отдайте им Деревянный Посох Эльфов (Wood Elf Staff). Один из них возьмет его и, поблагодарив, покажет проход к Кристальному Замку (Crystal Castle). Но сейчас туда идти не следует — опасно. Возвращайтесь в особняк Даэлона (Daelon`s Mansion).

### Особняк Даэлона (Daelon's Mansion)

Волшебник даст вам «Свиток Освобождения» и предложит выбрать следующий, который он будет создавать. Выберите «Свиток Понимания». Когда Даэлон предложит место, куда он может вас телепортировать, нажмите на «глаз» в кроне дерева. Появится карта. Найдите на ней местечко под названием «Бесплодные Камни» (Barren Rocks). Вам туда.

### Бесплодные камни (Barren Rocks)

Вы пришли к камню, на котором что-то написано. Сейчас вы это прочитать не можете. Для этого нужен «Свиток Понимания». Справа и слева от камня есть два пути. Пойдешь по правому — умрешь, пойдешь по левому — сюрприз найдешь. Идите по левому. Когда обойдете камень кругом, увидите вмонтированный сзади кристалл. Это Кристалл Калдара. Не трогайте его, это смертельно. Используйте «Свиток Освобождения», и кристалл сам прыгнет вам в руки. Теперь можно идти в Кристальный Замок .

### Кристальный Замок (Crystal Castle)

Еще издалека легко увидеть двух красивых тигров, выточенных из кристалла. Они украшают вход. Подойдите ближе, и вы побелеете от ужаса. Тигры — живые. Теперь дорога каждая секунда. В правом нижнем экране видны песочные часы. Они показывают, как долго вы еще сможете существовать на белом свете. Быстро подведите курсор к кристаллу, который появился в сухом дереве, и нажмите кнопку (A). Кристалл обладает огромной энергией — тиграм несдобровать. Проход чист, можно идти внутрь. Внутри на подставке лежит книга. Практической пользы она не приносит, но, если вам интересно — откройте ее. В ней всего две главы: первая — приводит фамилии людей, создавших игру; вторая — раскрывает историю Пяти Королевств.

Откройте дверь и идите в следующее помещение. В нем вы найдете Черную Булаву (Black Mace). Возьмите ее и возвращайтесь к Даэлону. Он даст вам «Свиток Понимания». Из предложенных вам остается выбрать только «Свиток Перемещения». Идите в Болотные Пустыни (Marsh Wastes).



*При работе с магическими артефактами не забывайте о технике безопасности.*

### Болотные Пустыни (Marsh Wastes)

Если в тот момент, когда вы оказались в Болотных Пустынях, вокруг вас очень плохо видно из-за испарений — используйте «Свиток Видения». Если видимость нормальная — подведите курсор к указателю «Айлес» (Illes). Это дорога к деревушке в пустыне. Идите на восток к Храму Синдры (Temple of Cindra). Отсюда можно пойти двумя путями. Если у вас плохо со здоровьем, идите на юг, к Потерянным Шахтам (Lost Mines). Если со здоровьем у вас все в порядке — идите дальше на запад — к Черной Цитадели (Black Keep).

### Потерянные Шахты (Lost Mines)

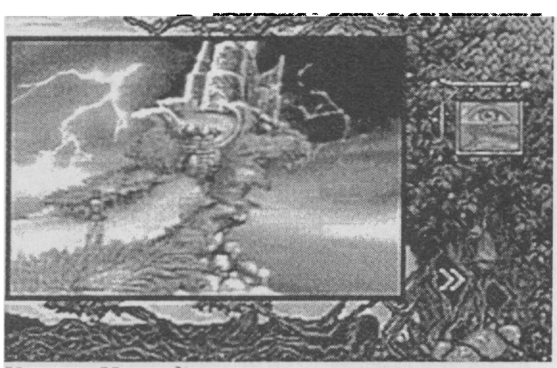
Там вы встретите Малуки. Он занимается врачеванием и поможет вам поднабрать здоровья. У него, как и у водопада, можно получить только одну жизнь. Чтобы поправиться вновь — вернитесь в Потерянные Шахты. Когда вы его встретите — следуйте за ним в его дом (Maluki's Hut). Там вы и подлечитесь.

### Западное побережье (West Sea Coast)

К Черной Цитадели от Храма Синдры есть только один путь — через Западное и Восточное Побережья. Сначала вам придется пройти через Западное Побережье. Горы на этом побережье так близко подступают к воде, что вам придется идти в двух-трех метрах от нее. А в море водится Дьявольская Рыба (Devil Fish). Если у вас нет с собой Черной Булавы — можно считать вас покойником. Если она у вас имеется — смело в дорогу. Как только из воды вылезет это красное чудо-юдо, и в правом нижнем углу появятся песочные часы, быстро используйте булаву. Немного здоровья эта животина у вас все-таки отнимет, но это — ничто в сравнении со смертью. После того, как Дьявольская Рыба исчезнет в темных водах океана, можете идти к Восточному Побережью (East Sea Coast). Отсюда ваш путь лежит к Черной Цитадели.

### Черная Цитадель (Black Keep)

Как только вы попытаетесь войти в арку у Входа (Entrance Path), из воздуха трансформируется Маг Бедствий (Plague Magician). Если вы успеете использовать Кристалл Калдара — останетесь живы, если нет — добро пожаловать в Загробный Мир. Успешно уничтожив Мага, идите к Цитадели. В Цитадель есть два входа: через Центральную Дверь (Main Door) и через Левую Дверь (Left Door). Пройдя через левую дверь, вы попадете к вратам телепортации, которые перенесут вас в резиденцию Даэлона. Нужно пройти через Центральную Дверь. В центральном зале в воздухе висит Кровавый Меч (Blood Sword). Возьмите его, он нужен для кровавой расправы над королем, заточившим красавицу-принцессу. Теперь идите во дворец к Кровавому Селезню (Drakesblood's Palace). Сколько «кровавых» названий и имен!



*Черная Цитадель.*

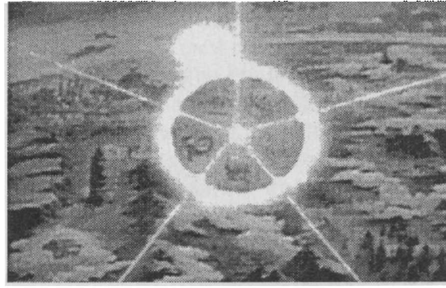
### Дворец Кровавого Селезня (Drakesblood's Palace)

Войдите во дворец. Вы окажетесь в комнате, где на арфе играет приспешник короля. Комната имеет несколько выходов. Самый дальний от экрана выход ведет к вратам телепортации. Они вам не нужны, если вы не хотите проделать весь путь заново. Вам надо пройти через вход, который расположен ближе к экрану. Войдя туда, вы окажетесь в Банкетном Зале (Banquet Hall). Идите ко входу, находя-



щемуся в верхнем левом углу экрана. Кровавый Селезень прикажет охране схватить вас и кинуть на растерзание чудовищам. Времени у вас в обрез. Пока гвардейцы бегут к вам, а песок в часах иссякает с каждой наносекундой, используйте Кровавый Меч (Blood Sword). Злой король с мечом в груди смотрится гораздо приятнее.

Народ ликует и поет. Наконец-то кончились суровые будни правления Кровавого Селезня. Принцесса свободна. Миссия, возложенная на вас, выполнена. Игра окончена.



*Магический талисман.*

## Игра Волшебником-профессионалом (Wizard mode)

Играть на этом уровне сложнее, но интереснее. Поэтому — готовьтесь. В отличие от прошлого уровня — Даэлон не спешит материализовать вас у себя в особняке и вручить котомку с Магическими свитками, и поначалу вам придется путешествовать по королевству с пустыми руками и светлой головой. Стартуете вы на Центральной площади Гленда (Center of Glendoe). Попробуйте сразу зайти к Даэлону домой (Daelon's Mansion). Если он вам ничего не даст — походите по стране и полюбуйтесь видами. Только делайте это осмотрительно, не попадите в ловушки. Спустя какое-то время вернитесь к нему. Он должен создать для вас «Свиток Видения» (Spell of Seeing). Но, скорее всего, он выполнит его к вашему первому приходу. Возьмите «Свиток Видения», закажите к исполнению «Свиток Освобождения» (Spell of Release). Нажмите на «глаз» в кроне дерева (или на кнопку (B)), и на появившейся карте выберите пункт назначения — Болотные Пустыни (Marsh Wastes).

### Болотные Пустыни (Marsh Wastes)

Вокруг — болота и топь. Ядовитые испарения режут глаза и сжимают легкие невидимыми кулаками. Чтобы прекратить свои мучения — используйте «Свиток Видения». Ядовитые пары рассеются, и вы сможете продолжить путь. Не сделай вы этого — умерли бы в Открытой Пустыне (Open Desert), не найдя дороги назад. Посмотрите на указатель пути. Рядом с ним горит Золотой Огонь (Golden Fire). Возьмите его. Он нужен для изгнания из Бесплодных Камней (Barren Rocks) Дымчатых Монстров (Mist Monsters). Идите туда.

### Бесплодные камни (Barren Rocks)

Как только вы попадете в это место, на вас тут же накинутся Дымчатые Монстры. Быстро используйте Золотой Огонь, и монстры исчезнут. Если вам не повезет — они высосут из вас все силы и плоть. Останутся лишь кости. Освободив пространство от дымчатых созданий, вы увидите перед собой камень с выдолбленными на нем буквами. Сейчас вы не в состоянии прочитать эту надпись. Нужен «Свиток Понимания». Идите через центр города в Лес Древесных Жителей (Treefolk Forest). Это самый безопасный путь.

### Лес Древесных Жителей (Treefolk Forest)

Тут вы встретите трех миловидных созданий с зелеными лицами и голубыми волосами. В остальном они довольно сильно похожи на людей. Древесные Жители предложат вам Деревянный Посох Эльфов (Wood Elf Staff), который нужно отнести в Круг Фей (Fairy Circle) и отдать Феям (Fairies). Идите туда, куда вам сказали.

### Круг Фей (Fairy Circle)

Круг Фей представляет собой большую лесную поляну. Странно. Вы пришли сюда, слышен смех и какое-то веселье, но на поляне никого нет. Бред какой-то! Чтобы увидеть то, что не видно — ис-

пользуйте «Свиток Видения». Вот кто это, оказывается, веселился! Три толстеньких, малорослых старичка. Отдайте им Деревянный Посох Эльфов, как вам завещали Древесные Жители. Главный поблагодарит вас и укажет путь к Кристальному Замку (Crystal Castle). Но сейчас туда идти рискованно, ведь вам совсем нечем защититься от опасности, которая подстерегает там. Возвращайтесь в особняк к Даэлону (Daelon's Mansion). Там вы получите «Свиток Освобождения». Закажите «Свиток Понимания» (Spell of Understanding). Когда Даэлон спросит вас, куда бы вы хотели телепортироваться, нажмите на «глаз» или на кнопку (B). Выберите «Barren Rocks». Это то, что вам надо.

### Бесплодные Камни (Barren Rocks)

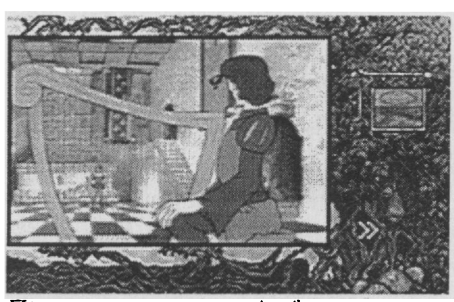
Большой камень, на котором начертаны какие-то слова, стоит на распутье двух дорог. Если пойти по правой — потеряете жизнь, нужно пойти по левой. Вы обойдете камень кругом и увидите в нем кристалл. Это Кристалл Калдара (Cristal of Kaldar). Не пробуйте прикасаться к кристаллу голыми руками, если не хотите получить электрический удар порядка тысячи вольт. Чтобы безболезненно взять камень, нужно использовать «Свиток Освобождения». Сделайте это, и кристалл сам прыгнет к вам в руки. Взяв кристалл, направляйтесь к Даэлону. Если «Свиток Понимания» еще не готов, идите на Окраину Города (Outskirts of Glendoe).

### Окраина Города (Outskirts of Glendoe)

На окраине города вы увидите скопление нищих и больных. Вам нужно вылечить одного из них. Для этого используйте «Свиток Видения». Нищий поблагодарит вас, и отныне вы можете пройти через Ратушу (Guildhall) к Водопаду Посещений (Haunted Waterfalls). Здесь вы можете подлечиться, если у вас не все в порядке со здоровьем. Теперь возвращайтесь в особняк Даэлона. Там вы должны получить «Свиток Понимания». Закажите «Свиток Перемещений». Когда Даэлон спросит вас, куда бы вы хотели телепортироваться, нажмите «глаз» или кнопку (B). Выберите на карте «Marsh Wastes». Оттуда вам нужно пройти через Открытую Пустыню (Open Desert) в Лагерь Пустынных Людей (Dunespeople Campsite).

### Лагерь Пустынных Людей (Dunespeople Campsite)

Местные жители встретили вас не вполне гостеприимно. Слабо сказано! Они хотят убить вас! Пока сыплются песчинки в песочных часах — используйте «Свиток Понимания». Поднимется сильный ветер, обрывки свитка ударят в глаза дикарям. На миг они в замешательстве отступят, и вы сможете пройти сквозь их нестройные ряды. В глубине лагеря живет старичок. Он протянет вам Ониксовую Печать (Onyx Seal). Берите ее — и идите в Кристальный Замок (Crystal Castle).


*Приспешник, он же Арфист.*

### Кристальный Замок (Crystal Castle)

У входа в замок стоят две кристальные статуи. При попытке войти внутрь они убивают любого, кто хочет это сделать. Вас ждет такая же участь, если вы не успеете применить Кристалл Калдара. Когда вы уничтожите статуи с помощью кристалла — путь в замок свободен. Войдите в него. Внутри на подставочках лежит книга, которую при желании можно посмотреть. Хотя никакой полезной информации вы там не найдете. В книге есть всего две главы: первая — приводит имена и фамилии людей, создавших игру; вторая — раскрывает историю Пяти Королевств. Если вам очень интересно — посмотрите книгу. Чтобы пройти дальше, нужно использовать Ониксовую Печать (Onyx Seal).



Двери откроются, и вы сможете пройти вперед. На кристальной подставке в следующей комнате вы увидите Черную Булаву (Black Mace). Берите ее и идите в Храм Синдры (Temple of Cindra). Чтобы туда попасть, вам придется пройти через Пустынный Оазис (Desert Oasis).

### Пустынный Оазис (Desert Oasis)

По пути вам попадется Маг Бедствий (Plague Magician) и нашлет на вас духов трех стихий: Огня, Воды и Камня. Чтобы спастись, вам придется использовать Кристалл Калдара. Попав в Пустынный Оазис, вы встретите амазонок. Не вздумайте брать у них лук. Без Скипетра-талисмана (Talisman Scepter) они убьют вас. Идите дальше, во Храм Синдры.

### Храм Синдры (Temple of Cindra)

По пути через пустыню вас может засосать в зыбучие пески. Чтобы этого не произошло, используйте «Свиток Освобождения». Существует два входа во храм. Через Центральную Дверь (Front Door) и через Левую Дверь (Left Door).

### Храм Синдры: Левая Дверь (Temple of Cindra: Left Door)

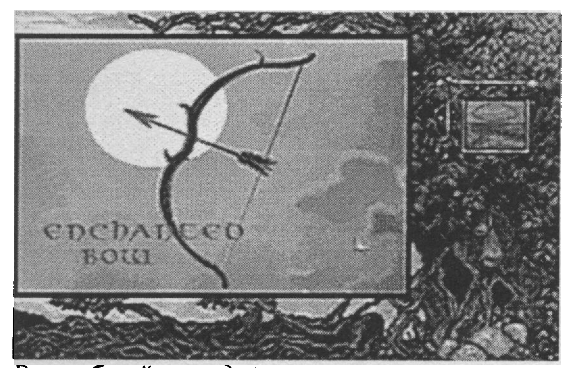
Без Черной Булавы сюда соваться нечего. Это секретное место Торлока (Torlock), злого колдуна. Он прячется за одной из колонн и попытается убить вас огнем. И это у него очень даже может получиться, если вы не успеете вовремя использовать Черную Булаву. Если вы успели, то волшебство Торлока обратится против него. Двигайтесь вперед, к свету. Оказавшись во втором помещении, идите в центральную дверь. Вы выйдете на улицу, и вас встретят трое Посвященных, которые отдадут вам Скипетр.

### Храм Синдры: Центральная Дверь (Temple of Cindra: Front Door)

Войдя внутрь, вы встретите одного из посвященных. Справа и слева от него находится по одному входу. Если воспользоваться левым — вас принесут в жертву идолу одного из местных богов. Нужно пройти через правый вход. Вы окажетесь в подземелье с двумя выходами. Если вы пойдете налево — наткнетесь на Торлока. Если направо — выйдете на улицу. А чтобы получить Скипетр, нужно убить Торлока. Так что помолитесь и идите через левый выход. Убив Торлока, выходите на улицу, где вас встретят Посвященные. Теперь возвращайтесь в Пустынный Оазис (Desert Oasis).

### Пустынный Оазис (Desert Oasis)

Вас опять встретят амазонки. Используйте Скипетр-талисман (Talisman Scepter). Они преклонят перед вами колени и отдадут Волшебный Лук (Enchanted Bow). Возьмите его и идите ко Храму Синдры, оттуда вы сможете попасть на Западное Побережье (West Sea Coast). Оно расположено в правом верхнем углу карты.




*Волшебный лук - дар амазонок.*

### Западное Побережье (West Sea Coast)

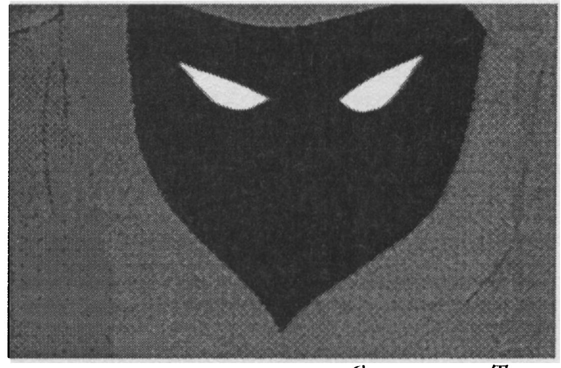
В водах западного побережья водится Дьявольская Рыба (Devil Fish), которая попытается на вас напасть. Существует два варианта отразить атаку. Первый: использовать Черную Булаву. В этом случае вы немного пострадаете. Второй: использовать Волшебный Лук. В этом случае вы не пострадаете совсем. Успешно отразив атаку, идите на Восточное Побережье (East Sea Coast).

## Восточное Побережье (East Sea Coast)

Здесь вы встретите видение Даэлона. Идите в Черную Цитадель (Black Keep).

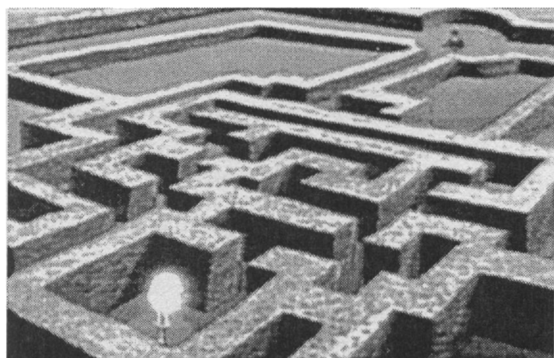
## Черная Цитадель (Black Keep)

При попытке пройти через арку вы подвергнетесь нападению Мага Бедствий. Быстро используйте Кристалл Калдара, и путь будет свободен. Идите дальше. У входа в цитадель вас атакуют Люди-ящерицы (Lizard Man). Используйте Кристалл Калдара, он исчезнет, но зато вы останетесь живы. У цитадели есть два входа. В центральную и левую дверь. Левую вы пока открыть не можете. Войдите в центральную. В зале вы увидите Кровавый Меч (Blood Sword). Возьмите его и направляйтесь в левую дверь. Она ведет на улицу. Правая — к вратам телепортации, вам туда не надо. Теперь идите в Долину Серебряных Королей (Valley of the Argent Kings).


*Символ сил Тьмы.*

## Долина Серебряных Королей (Valley of the Argent Kings)

В долине из ящичка, в котором лежат Пятизвездные Монеты (Pentacle Coins), появится рыцарь и скажет вам, что их можно взять только с помощью Шара Мобуса. Не пробуйте забрать монетки, не стоит. Идите к Руинам Храма (Temple Ruins).

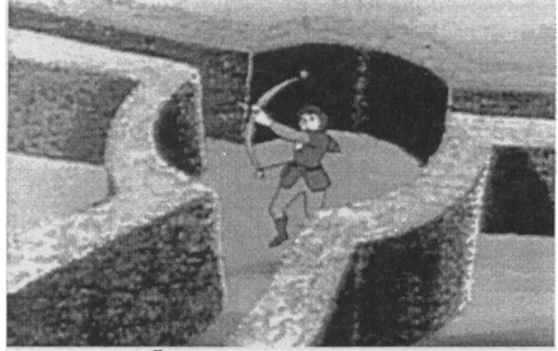

*Шар Мобуса, скрытый в недрах лабиринта.*

## Руины Храма (Temple Ruins)

Тут вы встретите того же рыцаря, что и в долине. Теперь идите в Лабиринт Изгородей (Hedge Maze). На карте он обозначен зеленым цветом.

## Лабиринт Изгородей (Hedge Maze)

Тут вы встретите волшебника, который сообщит, что как только вы достигнете центра, так найдете Шар Мобуса. Как только вы окажетесь в лабиринте, используйте Волшебный Лук (Enchanted Bow). Волшебная стрела долетит до середины и покажет Золотой Путь (Golden Path) к Шару Мобуса. Берите его и выходите через правый выход. Вы окажетесь в Руинах Дворца. Отсюда идите в Долину Серебряных Королей.


*Стрела поможет вам отыскать путь в Лабиринте Изгородей.*

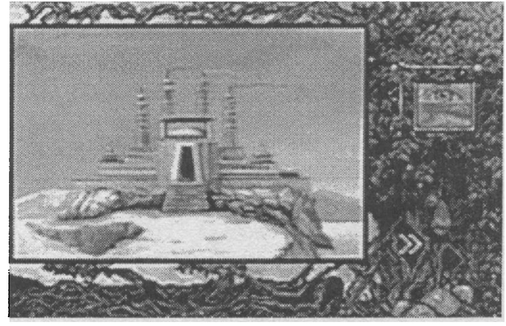
## Долина Серебряных Королей (Valley of the Argent Kings)

Используйте Шар Мобуса (Orb of Mobus), и Пятизвездные Монеты (Pentacle Coins) сами полетят вам в котомку. Теперь идите во Дворец Кровавого Селезня (Drakesblood Palace).



## Дворец Кровавого Селезня (Drakesblood Palace)

Оказавшись в холле, вы можете пойти тремя путями. Первый: самая ближняя дверь к экрану — туда идти не стоит. У вас отберут все содержимое котомки. Второй: зияющий проход. Туда тоже идти не стоит — это врата телепортации в разные участки королевства. А дверь над зияющим проходом — вход к принцессе. Туда-то вам и надо... У принцессы в комнате тоже три двери. Правая ведет обратно, туда, откуда вы пришли. Средняя — в Комнату с Украшениями (Tapestry Room). В ней вы увидите картину. Использовав Шар Мобуса, вы сможете увидеть предысторию королевства. Через все двери этой комнаты можно выйти только в холл, где вы были в самом начале. И последняя, левая, дверь в комнате принцессы ведет в Банкетный Зал. Здесь нужно пройти через левую дверь. Вы окажетесь в Тронном Зале.



*Резиденция Кровавого Селезня.*

## Тронный Зал (Throne Room)

Кровавый Селезень прикажет слугам схватить вас и кинуть к чудовищам. Отдайте ему Пятизвездные Монеты. За это король пропустит вас в потайной ход, который ведет на Кладбище Серебряных Королей (Burial Ground of Argent Kings).



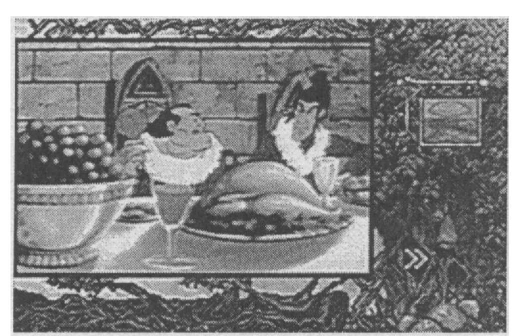
*Кровавый Селезень удостоил вас аудиенции.*

## Кладбище Серебряных Королей (Burial Ground of Argent Kings)

Здесь надо использовать Кровавый Меч, чтобы срубить Серебряную Пшеницу (Silver Wheat). Если вы попытаетесь взять ее руками — потеряете жизнь. Теперь идите в Холмы над Пустыней (Hills Above Desert), они находятся возле дома Малуки-врачевателя (Maluki's Hut). Не бойтесь пройти через Западный Берег моря. Хоть лука у вас нет, после того как вы побывали в Лабиринте Изгородей, но у вас осталась Черная Булава. А здоровье после битвы с Дьявольской Рыбой подлечите у Малуки. Если вас задержат Пустынные Люди, покажите им Скипетр, и они вас пропустят.

## Холмы над Пустыней (Hills Above Desert)

Тут вас остановит Охранник Моста (Bridgekeeper). Не пробуйте сражаться с ним, это бесполезная трата времени и здоровья. Отдайте ему Серебряную Пшеницу, и он вас пропустит. Пройдите по мосту, и вы попадете к Хранилищу Облаков (Cloud Keep).



*Слабость Кровавого Селезня - гастрономические излишества.*

## Хранилище Облаков (Cloud Keep)

Войдите под арку. Вас встретит Хранитель Облаков и даст задание — принести ему Золотую Чашу. Он предложит на выбор два возможных места телепортации: Водопад Посещений (Haunted Waterfalls) и Горные Утесы (Mounten Cliffs).

### Водопад Посещений (Haunted Waterfalls)

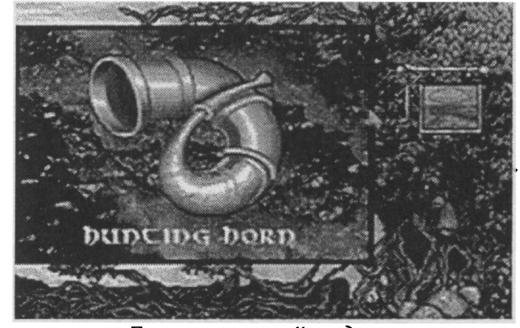
Вы выбрали Водопад Посещений. Оказавшись там, подлечитесь, если вы слабы. Это очень важно! Теперь используйте «Свиток Перемещений», и на появившейся карте выберите Обиталище Морских Жителей (Sea Dweller`s Pavilion). После вашего появления у Водопада Посещений в правом нижнем углу экрана возникает камешек с надписью «Контролер Приливов»(Tide Control). Его надо использовать, когда вы окажетесь в Обиталище Морских Жителей. Это поможет вам установить с ними контакт. Они отдадут вам Золотую Чашу (Golden Chalice), которую надо доставить в целости и сохранности Хранителю Облаков. После получения Золотой Чаши идите в долину Серебряных Королей, используйте Шар Мобуса и, получив Пятизвездные Монеты, идите в Замок Кровавого Селезня. Отдайте ему монеты, он пропустит вас на Кладбище Серебряных Королей. Там срубите Кровавым Мечом Серебряную Пшеницу и идите обратно в Замок Кровавого Селезня. Войдя в Холл, войдите в дальнюю дверь, которая светится. Вы окажетесь перед выбором двух врат телепортации. Идите в левые, они телепортируют вас в резиденцию Даэлона. Оттуда возвращайтесь в Хранилище Облаков. Отдайте Охраннику Моста Серебряную Пшеницу, и вы сможете пройти к Хранителю. Отдайте Хранителю Золотую Чашу, и взамен вы получите Охотничий Рог. Совет: делайте все быстро, так как Хранитель ждать не любит! Получив Охотничий Рог, идите к Водопаду Посещений и поправьте здоровье. Можете использовать «Свиток Перемещений» и телепортироваться оттуда в Черную Цитадель.

### Горные Утесы (Mounten Cliffs)

Вы выбрали Горные Утесы. Хранитель телепортирует вас в Долину Серебряных Королей. С помощью Шара Мобуса возьмите Пятизвездные Монеты и идите в Обиталище Морских Жителей. Там нажмите в правом нижнем углу камень с надписью «Контролер Приливов». Это поможет установить связь с Морскими Жителями. Они протянут вам Золотую Чашу. Берите ее и идите во Дворец кровавого Селезня. Войдите в Тронный Зал и отдайте Кровавому Селезню Пятизвездные Монеты. Он пропустит вас на Кладбище Серебряных Королей. Срубите Кровавым Мечом Серебряную Пшеницу и возвращайтесь во Дворец Кровавого Селезня. Как только вы войдете в холл, пройдите через дверь, которая находится дальше всех от экрана и светится. Вы попадете к двум вратам телепортации. Зайдите в левые, и вы окажетесь в резиденции Даэлона. Теперь идите через пустыню на юго-запад, к Охраннику моста. Отдайте ему Серебряную Пшеницу, и он пропустит вас к Хранителю Облаков. Отдайте ему Золотую Чашу, и он даст вам Охотничий Рог. Теперь идите к Черной Цитадели.

### Черная Цитадель (Black Keep)

Как только вы окажетесь во дворе цитадели, на вас нападут Люди-ящерицы. Прогоните их, использовав Охотничий Рог. Сделав это, войдите в левую дверь. Внутри зала вы увидите в воздухе Руны Искара (Runes of Iscar). Используйте «Свиток Понимания» для того, чтобы запомнить их. Они окажутся у вас в котомке. Теперь можете идти во Дворец Кровавого Селезня и творить правосудие.

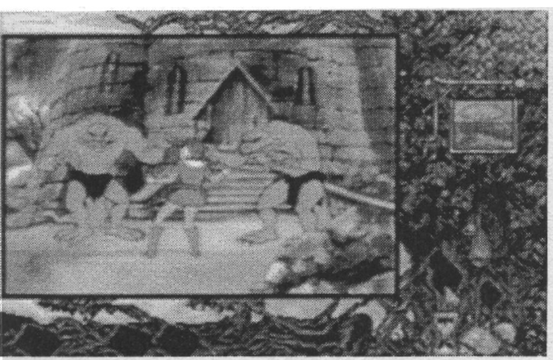


*Горн, который подарит вам Хранитель облаков.*

### Дворец Кровавого Селезня: окончание (Drakesblood's Palace: finished)

Пройдите в Тронный Зал (Throne Room). После приказа короля схватить вас прочитайте Руны, найдя их в низу экрана, в стволе дерева. Они помогут вам защи-





*Войти не так-то просто, а уж выйти - тем более.*

титься от гвардейцев после убийства короля. Сделав это, используйте Кровавый Меч. Он приведет к концу правление злого короля. Мир и праздник наступили в королевстве. Благодаря вам.

## Советы

*— Если вы увидели в правом нижнем углу экрана песочные часы — действуйте быстро, от этого часто зависит ваша жизнь.*

*— Чтобы подправить здоровье, вы можете посетить два места: Водопад Посещений (Haunted Waterfalls) и Хижину Малуки (Maluki's Hut).*

*— Места, посещение которых жизненно опасно: Нижние Водоемы (Lower Pools), Болота (Moors), Топи (Bogs on the Moors). Мерцающий Оазис (Shimmering Oasis) посещать можно, но нельзя дотрагиваться там до воды.*

*— Нежелательно посещать Храм Синдры (Temple of Cindra), если у вас нет Черной Булавы (Black Mace).*

*— Вы легко можете потерять жизнь, если пойдете в Ратушу (Guildhall), не вылечив на окраине города нищего.*

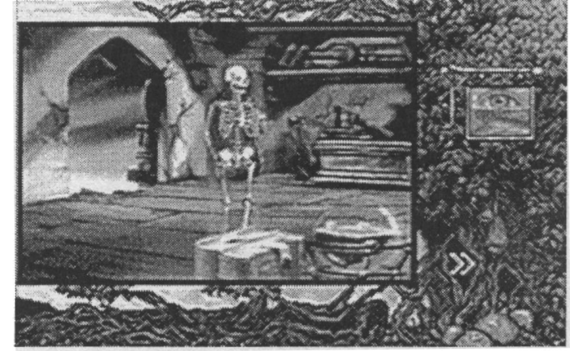
*— По неосмотрительности можно потерять часть здоровья, если пойти через лес в западной части карты, не имея Кристалла Калдара (Crystal of Caldar).*

*— На Западном Побережье (West Sea Coast) можно потерять жизнь, не имея Черной Булавы (Black Mace) или Волшебного Лука (Enchanted Bow). С Черной Булавой вы потеряете пол-жизни, с Луком не потеряете ничего.*

*— В Лабиринте Изгородей легко заблудиться и умереть, если не использовать вовремя Волшебный Лук.*

*— В местечке под названием Бесплодные Камни (barren Rocks) не стоит ходить по правой дороге. Умрете. Также не стоит брать руками Кристалл Калдара (Crystal of Caldar).*

*— Почаще сохраняйтесь, если уверены, что все делаете правильно, т. к. в пустынях и горах можно наткнуться на банды бесчинствующих разбойников. Все вещи, которые лежат у вас в котомке, будут утеряны.*

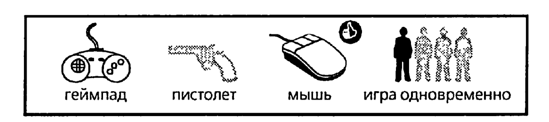


*Возвращение из-за черты небытия.*

# MYST

## Мист

Издатель ........ **Broderbund Software**
Изготовитель ............................ **Cyan**
Размер ........................................ **1 CD**




| НАША ОЦЕНКА | | ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС | |
|---|---|---|---|
| Изображение | ★★★★★ | Играть в первый раз | ★★★★★ |
| Звук | ★★★★☆ | Играть снова и снова | ★★★☆☆ |
| Сюжет/концепция | ★★★★★ | Играть с друзьями | нет |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**



Да, да, да!!! Это Myst! Тот, который занимал одно из первых мест по продажам в Соединенных Штатах Америки, тот, который покупался огромными тиражами и адаптирован под несколько игровых платформ (PC, Apple Macintosh, Panasonic 3DO, Sega Saturn и др.), тот, который не раз поднимался на первые места хит-парадов и расхваливался на все лады в игровых журналах. Сейчас — о нем!

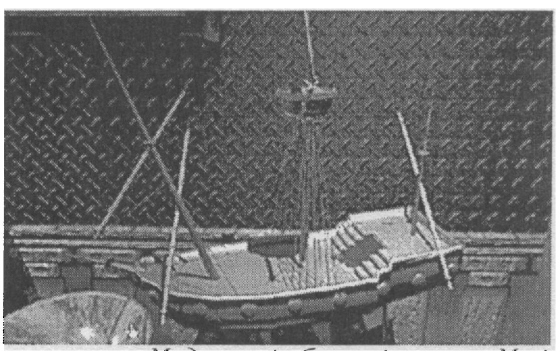
Что касается особенностей игры, то здесь можно отметить, что Myst сильно отличается от классических квестов. Для тех, кто не знает, что такое игры в жанре «квест», даем краткое пояснение. «Квест», или «приключение» — это жанр игр, который давно считается классическим на PC, но только недавно стал доступным для игровых приставок. Такая несправедливость произошла из-за того, что долгое время разработчики не могли создать приставку, способную сохранять участок игры. Если, допустим, сегодня вам надо уйти в гости, а только завтра вечером вы решили продолжить игру. Приключенческие игры невозможно пройти за один вечер, и поэтому они не могли прижиться на приставках. Уровень науки и техники растет, и наконец наступил момент, когда сохранение игры для видеоконсоли стало обычным делом, и помимо различных имитаторов и аркад, в их мир стали внедряться ролевые и приключенческие игры. В отличие от первых двух жанров, приключенческие игры довольно мирны по своей сути и дают игроку время посидеть и поразмыслить над той ситуацией, в которую он попал. Игра проходит по линейному сюжету (в играх последних лет он часто ветвится), который создали разработчики. В основном задача игрока сводится к тому, чтобы путем выполнения достаточно большого числа задач и головоломок разрешить какую-нибудь основную проблему игры. Спасти мир от нашествия инопланетян, освободить принцессу из лап чудища, найти волшебный Грааль и т. п. Очень часто в начале игры



игрок не знает, каким способом нужно совершить такие героические поступки, но по ходу действия ему даются всевозможные советы и указания, которые он может находить в разных книгах и записках, и узнавать от различных людей и существ. Для приключенческих игр стало правилом, что игрок может собирать различные предметы и использовать их по ходу игры. К примеру, соединив крючок и леску, можно поймать рыбу в реке, которую надо отдать собаке, чтобы она освободила вход в то помещение, куда нам надо попасть. Приключенческие игры почти всегда отличаются красивой графикой и звуком. Если вы устали от крови и агрессии динамических игр, приключение — это то, что вам нужно.

В отличие от прочих игр подобного жанра, в Myst вы не встретите ни одного человека, помимо трех персонажей, которых можно увидеть лишь в книгах. Основную информацию вы черпаете из книг и различных надписей на стенах. С собой вы не сможете взять ничего, кроме какой-нибудь (одной!) странички, и лишь в одном помещении, и только там, подержать в руках зажженную спичку. А как было приятно набрать полную котомку баночек, скляночек, крючочков, цветочков и другой ерунды! Если вы привыкли к собирательству — Myst вас от этого быстро отучит.

Графика в игре прорисована настолько четко и аккуратно, что порой создается впечатление, будто это фотографии. Перемещение в игре происходит пошагово, то есть одна статическая картинка сменяет другую, но впечатление от этого не портится, а даже в некоторых случаях выигрывает. Благодаря покадровому перемещению и чистейшей спокойной музыке, игрой можно снимать стрессы. Это мы вам гарантируем. Если вы утомились на работе, поссорились со всем и вся — запустите Myst. Все пройдет, и настроение сразу станет лучше.



*Модель корабля с пристани Myst.*

# Управление

Управление в игре легкое и удобное. Если вы играете с помощью мыши, то управлять курсором придется соответственно ею. Левая кнопка — использование предметов, правая — вызов меню.

Если же с помощью геймпада, то управление курсором производится с помощью крестовины, ⟨A⟩ — использование предметов, ⟨C⟩ — вызов меню.

*Рекомендуем мышь.*

В дальнейшем мы будем использовать термины, которые подходят для игры Gamepad'ом, те же, кто играет с помощью мыши — примите во внимание соответствие клавиш мыши и Gamepad и делайте на это поправку.

## Игровое меню

| | |
|---|---|
| **Load** | — загрузить игру. |
| **Save** | — сохранить игру. |
| **Speed** | — скорость игры (low — медленная, med — средняя, fast — быстрая). |
| **Quit** | — выход из игры. |

# Основное описание

## Myst

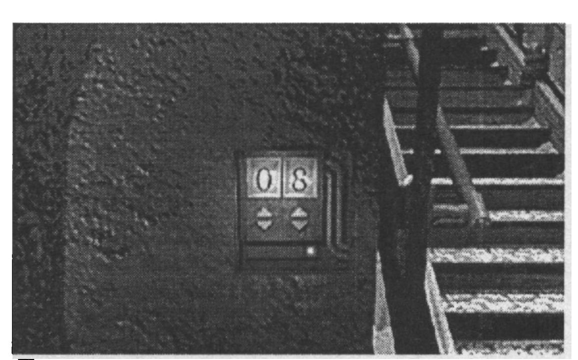
Начнем с предыстории. Вы — библиофил (т. е. — человек, который не любит, а просто обожает читать книги). День за днем у вас проходит в посещениях библиотеки родного города. Однажды вы наткнулись на старую потрепанную книгу, текст которой был написан от руки. «Довольно интересно» — сказали вы себе и решили ее изучить. И несколько часов подряд не могли от нее оторваться. Перелистывая последние пожухлые страницы, вы заметили на одной из них маленькую серую иллюстрацию. Как удивительно — изображение внутри нее двигалось. Вы настолько удивлены и увлечены увиденным, что не замечаете, как комната вокруг вас погружается во мрак. Темнота... Открыв глаза, вы понимаете, что находитесь совсем в другом месте. Что это за мир? Кто создал загадочные строения и механизмы вокруг? Как вернуться в родной мир, и как, черт возьми, вы здесь оказались? С этого момента вы вступаете в игру. Задача — разрешить все эти вопросы.



*Myst - лучшая из здравниц!*

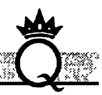
## Изобразитель Измерений (The Dimensional Imager)

Вы оказались на пристани. Ваша задача на данный момент — собрать побольше информации об этом мире. Справа — затонувший корабль, слева — дверь, ведущая в подземный ход. Он нам пока не нужен. Идите прямо, до лестницы, рядом с которой есть тумблер. Поднимите его вверх, в положение «включено». Повернув налево, идите прямо, до следующей лестницы. Чуть дальше на траве лежит листок. Поднимите его. «...Катерина, я оставил тебе сообщение, чтобы получить его, введи в изобразитель измерений число тумблеров на острове.» — так говорится в записке. Можете походить по острову и посчитать, сколько на нем тумблеров, их должно быть восемь (желательно включить их все, т. к. в конце игры это все равно придется сделать). Возвращайтесь к пристани, туда, где находится дверь, ведущая в подземелье. Открыв ее, спускайтесь по коридору вниз.



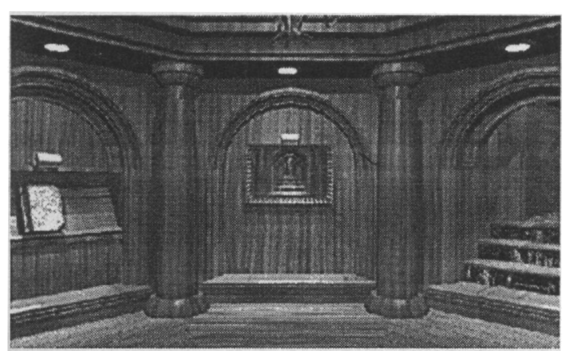

*Панель управления Изобразителем измерений.*

Войдя в комнату, развернитесь лицом к выходу. Слева от него находится листок с кнопкой в левом углу. Нажав ее, вы откроете панель с двумя цифровыми индикаторами. Введите 08 и нажмите красную кнопку. Подойдите к небольшому бассейну, стоящему посредине (это и есть Изобразитель Измерений), и нажмите кнопку в центре. На поверхности, как на экране телевизора, появится изображение человека в очках. Вероятно, это и есть хозяин острова. С его слов вы узнаете, что на острове случилось нечто ужасное. Виноват в этом один из двух его сыновей — он сжег необыкновенные книги, с помощью которых можно попасть в другие миры. Хозяин острова подозревает Ахенара, но не уверен в этом на сто процентов, поэтому он наказал обоих и заключил их в книги-темницы. Когда изображение пропадет, можете идти к выходу.

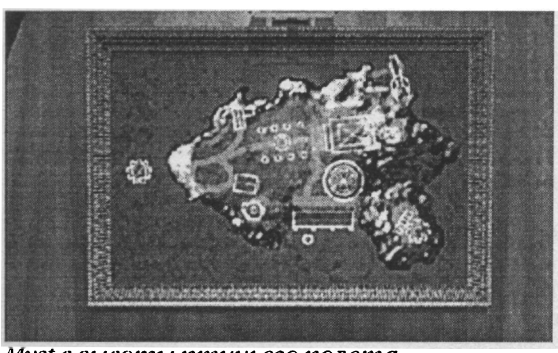


## Библиотека (the Library)

Дойдя до того места, где вы подобрали записку, идите прямо, мимо небольшого каменного строения, к зданию с колоннами. Зайдите внутрь. Это библиотека хозяина острова. Подойдя к стеллажу с книгами, можете почитать те, которые уцелели после пожара. В них, помимо различных историй, несложно найти довольно ценную информацию, которая пригодится в будущем. Небольшие отрывки из книг мы будем цитировать по ходу дела для всех миров, где нам с вами придется побывать: для каждого — свой.



*В библиотеке Атруса.*



*Myst с высоты птичьего полета.*

В этой же комнате на разных полках стоят красная и синяя книги. Рядом с каждой из них лежит по странице того же цвета, что и книга, возле которой они лежат. В книгах заключены братья. Возьмите страницы и вставьте их в книги, после чего, открыв их, вы увидите братьев. В красной — Сирруса, в синей — Ахенара. Они будут вас о чем-то просить, но из-за помех вы сможете понять лишь то, что нужно принести им соответствующие цвету книг страницы.

Подойдите к картине, на которой изображена карта острова Myst. Помимо чертежей строений, находящихся на острове, вы увидите небольшое пульсирующее пятно — это обсерватория. Подведите к ней курсор, нажмите и держите кнопку (A). Линия, которая выходит из середины пятна — это направление обзора с башни-обсерватории. При удержании кнопки (A) она будет вращаться. Дождитесь момента, когда линия будет направлена на одно из строений, и ее цвет станет красным. Теперь отпустите кнопку и подойдите к картине, на которой нарисован темный ход. Дотроньтесь до нее, это активизирует скрытый механизм, и там, где раньше был стеллаж с книгами, откроется потайная дверь. Двигайтесь прямо по коридору до лифта. Войдите внутрь и нажмите кнопку. Лифт отвезет вас наверх, в башню обсерватории. Выйдите из лифта.

В помещении башни, друг напротив друга, стоят две вертикальные лестницы. Каждая из лестниц имеет свою табличку. Первая — открытую книгу, вторая — ключ. Если башню повернуть правильно, то, поднявшись по первой лестнице, видно место, из которого можно попасть в другой мир, по второй — кодовую надпись для одной из загадок на острове Myst. Поднимитесь поочередно по каждой из лестниц и запомните все, что увидите. Спускайтесь на лифте вниз, в помещение библиотеки. Снова подойдите к карте острова и поверните башню в другое положение (на другой объект, пока линия не станет красной). Теперь опять поднимайтесь в башню и посмотрите, как изменился вид из нее, поднявшись по первой лестнице, и запомните надпись, поднявшись по второй. Снова спускайтесь в библиотеку, поверните башню и сходите за информацией к лестницам в ней (всего вы должны это проделать четыре раза). Можете этого не делать, если вам лень — всю нужную информацию вы найдете в этой книге. Когда открылся черный ход — закрылся выход из библиотеки, чтобы его открыть — надо подойти к картине, на которой нарисован выход из библиотеки, и дотронуться до нее.

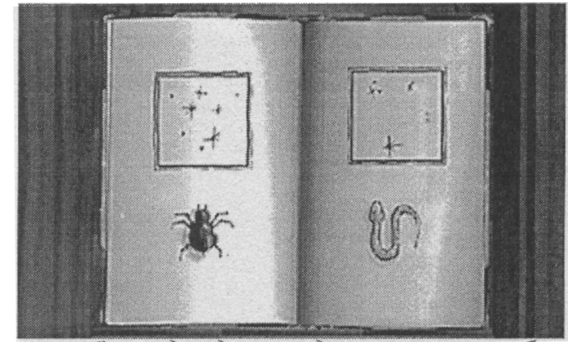
Соответствие надписей на стене (лестница с ключом) местам, которые можно увидеть, поднявшись по лестнице с книгой:

Корабль — октябрь, 11, 1984, 10:04 AM; январь, 17, 1207, 5:46 AM; ноябрь, 23, 9791, 6:57 PM; Большая шестеренка — 2:40 2,2,1; Избушка лесника — 7,2,4; Ракета — 59 W.

## Книга в мир «Корабль в камне» (Book of the Stoneship Age)

### Планетарий (the Planetarium)

Выйдя из библиотеки, идите налево, к небольшому каменному зданию рядом с библиотекой. Это Планетарий. Зайдите внутрь и повернитесь лицом к выходу. Справа от него, на стене, есть кнопка. Это выключатель света. Нажмите его и идите к креслу посреди комнаты. Сядьте в него и нажмите на панель у вас над головой. Она опустится. Это панель для ввода года, месяца, числа и часа, в которые можно увидеть светила. Введите по порядку координаты, увиденные вами на стене в башне после подъема по лестнице с ключом в один из поворотов башни-обсерватории. Вот они:



*Созвездия для загадки поляны столбов.*

октябрь, 11, 1984, 10:04 AM; январь, 17, 1207, 5:46 AM; ноябрь, 23, 9791, 6:57 PM

После ввода очередного числового значения нажимайте кнопку справа от экрана. После ее нажатия на экране появится одно из созвездий. Сравните его с теми, что вы видели в одной из книг на стеллаже в библиотеке. Если вы помните, в книге под каждым из созвездий был рисунок. После сравнения тех созвездий, которые у вас нарисовались, и тех — из книги — вы должны получить три рисунка, соответствующие вашим координатам — Лист, Змея и Жук.

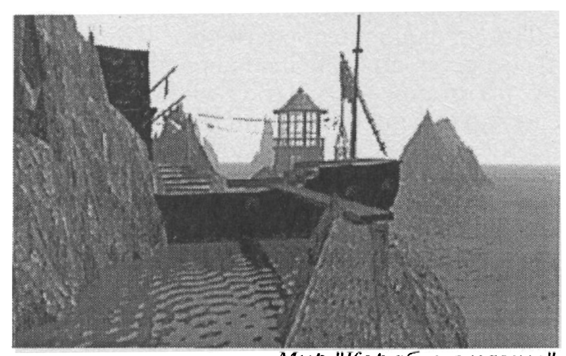
### Дорога со столбами (the Pillar Walkway)

Выходите из Планетария и идите к поляне напротив библиотеки, на которой посредине расположен небольшой бассейн, а по бокам — по четыре столба. На каждом из столбов начертано по рисунку зеленого цвета. Найдите те, что вы получили, сравнивая созвездия (Лист, Змея, Жук), и поменяйте цвет с зеленого на красный нажатием левой кнопки мыши. После того, как это будет сделано, модель корабля, затонувшего в бассейне, всплывет. Как и корабль, когда-то затонувший у пристани. Идите к кораблю, тихо покачивающемуся на волнах у пристани. Зайдите в трюм — там вы обнаружите книгу в мир «Корабль в камне».

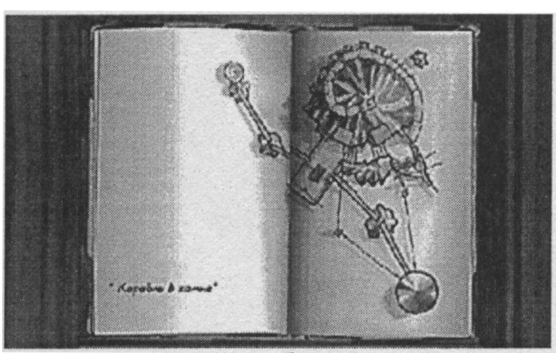
### Корабль в камне (the Stoneship Age)

«Сначала на острове появился Эммит. Он назвал остров — Скалы. Он нашел на вершине скалы пещеру и построил в ней себе жилище. Через какое-то время на остров попал Бранч. Они подружились с Эммитом, и жить стало веселее. Бранч стал жить в другой пещере.

...Однажды Бранч купался в теплой и прозрачной воде у скал и заметил вдали мальчика. Они назвали его Биллом. Так гласит легенда. Потом по-



*Мир "Корабль в камне".*



*Карта острова "Корабль в камне".*

явился я. Мне понравился этот мир. Однажды я решил построить корабль и маяк, чтобы люди (если они есть где-нибудь рядом) заметили его и приплыли к нам. Ребята мне помогали в этом. Но почему-то корабль оказался встроенным в скалы.

... Это довольно странный мир. Отсюда мне ни разу не удалось попасть в другие миры. Такого нигде еще не было.

... Мне надо возвращаться к Катерине и сыновьям, но я обязательно приеду сюда.

... Я не был здесь довольно долго. Тут произошло много изменений. Население сильно возросло. Эммит говорит, что это благодаря моему маяку. Ребята выросли и возмужали». Этот отрывок взят из дневника Атруса в его библиотеке на острове Myst.

Повернувшись налево, пройдите вперед по мосткам к небольшому строению, чем-то похожему на гнездо с зонтиком. Это — устройство управления вакуумными помпами для откачки воды: левая кнопка — из трюма корабля, средняя — из пещеры, правая — из маяка. Нажмите правую и идите к маяку (строение со стеклянной крышей).

Спустившись по лестнице вниз, вы обнаружите сундук. С левой стороны, если хорошенько приглядеться, можно увидеть маленький вентиль. Поверните его, и вода из сундука вытечет. Теперь снова поверните его, но в обратную сторону, и поднимайтесь наверх.

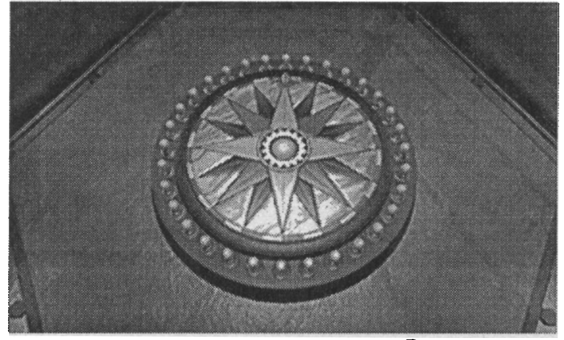
Выходите из маяка и идите к «зонтику». Теперь нажмите среднюю кнопку и снова идите в маяк. Помпы начали откачивать воду из пещер, но перестали — из маяка. Вода его затопила, и сундук, лежащий на дне — всплыл. Теперь мы сможем открыть его с помощью ключа, прикованного к доскам, на которых вы стоите. Открыв сундук, можно без труда взять ключ от двери наверх. Открывайте ее и идите наверх. Здесь находятся генератор тока и аккумуляторные батареи.

Чтобы подать ток в помещения острова, надо зарядить батареи. Для этого подведите курсор к генератору, нажмите и держите кнопку (A). Ручка генератора тока начнет вращаться, и вы, таким образом, сможете зарядить батареи. Когда лампочка на них станет зеленой — батареи зарядились.

Спускайтесь вниз и идите на вершину горы (направо по деревянным ступеням). Там вы найдете подзорную трубу. Посмотрите в нее и поищите верхушку маяка. Когда найдете — зафиксируйте координаты его местоположения (135 градусов). Спустившись вниз, идите в левую пещеру.

Подземелье, по которому надо спуститься до самого низа, ведет в комнату Сирруса. Погуляйте по ней, осмотрите красоты и роскошь барской жизни. В столе вы найдете красную страничку. Возьмите ее и возвращайтесь назад.

Поднимаясь по коридору, внимательно смотрите на стены. На первой площадке снизу, на стене, находится плита, открывающая черный ход. Дотроньтесь до нее и идите по коридору прямо. Он приведет вас в помещение с «розой ветров». Теперь нажмите на кнопочку, расположенную напротив красного луча, примерно соответствующего направлению 4 часа 30 минут (по градусной шкале — 135 градусов). Кнопка включает подводный маяк (для подводных лодок, что ли?), который


*Роза ветров.*

освещает трюм корабля. Выходите из подземелья тем путем, которым пришли, и поднимайтесь наверх.

Идите к «зонтику» и нажмите на левую кнопку. Вода из трюма корабля будет успешно выкачана, и вы сможете туда отправиться. Спускайтесь в трюм, поверните налево и подойдите к столу. Дотроньтесь до него. Стол трансформируется в книгу Myst, и, открыв ее, вы сможете успешно вернуться назад — на Myst.

Вставьте красную страничку в красную книгу на стеллаже в библиотеке, возвращайтесь назад за синей страничкой. Она находится во второй пещере, в комнате Ахенара, на кровати. В той же комнате, в комоде, где сложены карты морей, в одном из выдвижных ящиков лежит половинка странички, вторая часть которой находится в комнате Сирруса, в мире «Лес на воде». Если их соединить — можно узнать секрет (точнее — один из главных секретов) острова Myst. Перепишите или запомните содержание этой половинки.

## Книга Лунного Мира (Book of Selentic Age)

### Генераторная (the Generator)

Выйдя из библиотеки, идите к кирпичному строению немного дальше поляны со столбами и бассейном с затопленным кораблем. Войдя внутрь, спускайтесь по коридору вниз. Откройте дверь и войдите в помещение, где находится пульт управления током, подаваемым к ракете, стоящей за библиотекой.

*Пульт управления генератором тока.*

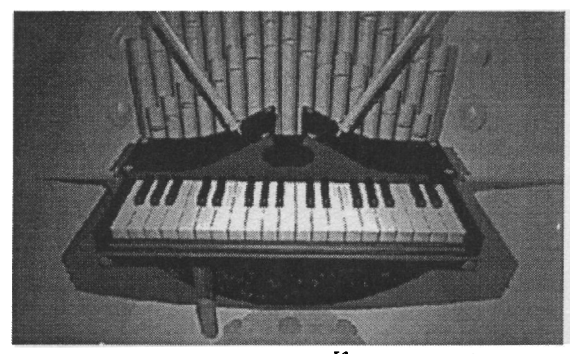
Для начала ознакомимся с технической документацией. Для этого повернитесь лицом к выходу, на стене вы увидите листок. Внимательно изучите его — это документация по обслуживанию как раз того пульта, который вы увидели, когда вошли в помещение. Левый индикатор показывает электричество, вырабатываемое генераторами, правый — электричество, поступающее с генераторов к ракете.

Ознакомившись с листочком, подойдите к пульту управления. Ваша задача — включить генераторы таким образом, чтобы их мощность достигала значения, увиденного вами на стене в башне (59 Вольт). Для этого следует нажать кнопки под номерами 1,2,6,8,9. После проделанных действий оба индикатора должны показывать данное значение. Выходите из Генераторной.

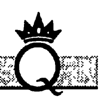
### Космический корабль (the Spaceship)

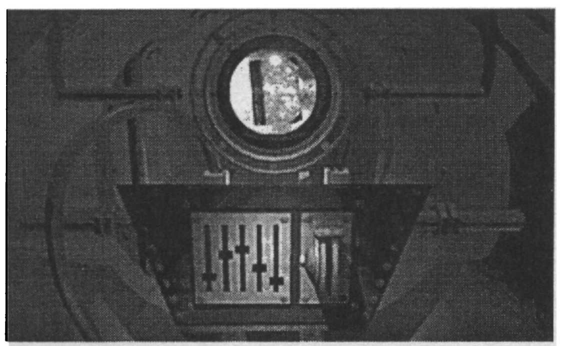
Выйдя из Генераторной, поворачивайте налево и идите к ракете, которая стоит на восточном берегу острова Myst. Для этого надо пройти чуть левее библиотеки. По пути вы увидите кирпичный столб. Поднимитесь на него и дерните за рычаг.

После этого идите к ракете, откройте дверь и войдите внутрь. Здесь вам предстоит одна из самых трудных задачек. Справа в ракете стоит клавесин, слева — пульт управления ракетой. Задачка заключается в том, что необходимо подобрать нужную тональность звуков клавесина и пульта уп-



*Клавесин в ракете.*





*Пульт управления ракетой.*

равления таким образом, чтобы они соответствовали друг другу. Вспоминайте рисунок, который вы видели в одной из книг в библиотеке. Клавиша клавесина, обозначенная цифрой один, соответствует тумблеру прибора управления под номером один, и т. д. Если вы считаете, что звуки на пульте управления подобраны правильно — нажмите клавишу слева от экрана. Если это так, то в выпуклом мониторе над пультом управления появится книга для переброски вас в пустынный мир Луны.

## Лунный Мир (the Selentic Age)

Выходите из корабля и идите по сухому сыпучему песку прямо к зданию, утонувшему в дюнах. Ваша задача — подобрать нужную последовательность звуков в кодовом замке на стене справа от двери (дверь ведет в подземелье — Mazerunner). Для этого нужно попасть в шесть мест в этом мире. Идите прямо, и, сделав несколько шагов, поверните налево.

Пройдя по лестницам, вы попадете в место, где журчит вода. Полюбуйтесь, отдохните, больше в этом мире таких местечек не осталось. Это последнее. Нажмите красную кнопку и запомните звук и картинку над кнопкой в этом месте. Это пригодится позже. Тут же вы найдете одну из страничек. Возьмите ее и идите обратно. Пройдитесь по всему острову и запомните все места, звуки, соответствующие им, и картинки над кнопками. Не забудьте нажать все кнопки — это активизирует микрофоны и параболические антенны в тех местах, где вы это сделаете.

Теперь найдите тоннель — в месте, которое расположено дальше всех. Спускайтесь вниз и, включив свет, идите вперед. Поднявшись, вы попадете к центральному приемнику. Следует сделать следующее: на панели управления, которую вы перед собой увидите, находится пять кнопок, выстроенных в один ряд; нажав первую, нужно настроиться на волну этого места.

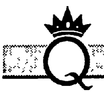
Вспоминайте картинки. Для этого с помощью двух стрелочек вращайте камеру в любую сторону и ищите место, которому соответствует иконка. Если камера будет находиться менее чем в пяти градусах от верной настройки, то начнет появляться звук, передаваемый из этого места. Когда появится звук — загорится одна из стрелочек, показывающая направление, в котором нужно вращать камеру. Если настройка произведена — помехи исчезнут, и звук станет чистым.

Соответствия частоты и клавиш:

1 клавиша — 153,4; 2 клавиша — 130,3; 3 клавиша — 055,6; 4 клавиша — 015,0; 5 клавиша — 212,2.

После того, как все каналы настроены, нажмите самую нижнюю одинокую клавишу. Прозвучит последовательность звуков. Запомните ее, она-то и нужна нам, чтобы открыть дверь в подземелье.

Если мелодия (если ее можно так назвать) вами с успехом запомнена, идите ко входу в подземелье и вводите звуки по порядку. Это должно выглядеть примерно так: труба, вода, ветер, порывистый ветер, часы. После чего надо нажать красную кнопку. Дверь откроется, и вы сможете войти туда. Пройдите по коридору до тележки, похожей на подводный батискаф, и войдите внутрь. Сев в кресло, вы без труда увидите перед собой панель. Нажатие верхней клавиши панели приводит тележку в действие (движение вперед), нижней — возвращает ее к последнему верному местоположению, стрелочки вправо/влево означают поворот, соответственно вправо и влево. Справа есть индикатор, указывающий направление, в котором стоит тележка. Нажмите клавишу «вперед». Когда машина остановится, раздастся определенный звук. С помощью таких звуков вы будете ориентироваться, в каком направлении вам надо ехать.

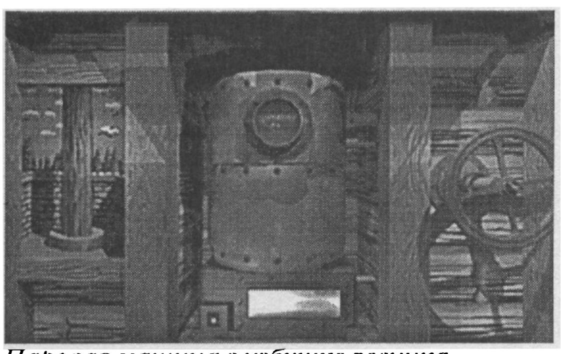



Вот как соответствуют звуки и стороны света:

Север (North) — «колокольчик». Восток (East) — «колокол». Юг (South) — «шипение». Запад (West) — «птичка».

Для тех, кто в конце концов запутался: С, З, С, В, В, Ю, Ю, З, ЮЗ, З, СЗ, СВ, С, ЮВ. Если вы поехали не в том направлении, в котором хотели, нажмите клавишу «назад». Доехав до конечного пункта назначения, выйдите из машины и идите прямо. Там вы найдете книгу Myst. Вставив первую страничку, не забудьте вернуться за второй. Она находится в том месте, где сипло гудят трубы.

*Избушка лесника.*



*Паровая машина в избушке лесника.*

## Книга Мира «Лес на воде» (Book of the Channelwood Age)

### Избушка лесника (the Log Cabin)

Выйдите из библиотеки и идите прямо, мимо Генераторной. Не доходя до берега, рядом с которым стоит Башня с часами, поверните налево. В лесу, в гуще елок, вы увидите Избушку лесника. Зайдите в нее и развернитесь лицом к выходу. Справа вас ждет сейф.

Введите цифры, которые вы заметили в башне обсерватории (7,2,4), и дерните за рычаг. В сейфе лежит коробок спичек. Откройте его, возьмите одну спичку и чиркните ею о коробок (для этого нажмите кнопку (A) и проведите по стенке коробка). Спичка загорится, и вы сможете зажечь горелку, которую увидели, войдя в избу. Подойдите к ней и поднесите спичку к маленькому отверстию внизу горелки. В нем загорится небольшой огонек. Справа от горелки находится большой красный вентиль. Если поводить по нему курсором, то последний будет изменять вид и цвет. Добейтесь того, чтобы курсор принял вид вращающихся стрелок зеленого цвета, и нажмите кнопку (A).

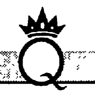
Вентиль начнет вращаться. Когда вентиль повернется до упора, отпустите кнопку и дождитесь, пока стрелка на индикаторе не перестанет дергаться, и не прекратится непонятный звук, похожий на удары. Теперь поверните вентиль в обратную сторону, не доворачивая до конца один-два оборота (надо добиться того, чтобы стрелка дергалась как можно реже). Быстро выходите, сделайте один шаг от избушки и повернитесь к ней лицом. Справа от нее, между деревьями, можно заметить небольшую просеку.

Идите по ней, и вы попадете к механизму, представляющему собой большое дерево с голым стволом. Когда оно опустится (благодаря механизму в избушке), вы сможете увидеть выемку в стволе. Прыгайте в нее (если вы не успели этого сделать, вернитесь в избушку и проделайте все действия заново), и вы опуститесь в комнату с книгой мира «Лес на воде» (Channelwood Age).

### Лес на воде (the Channelwood Age)

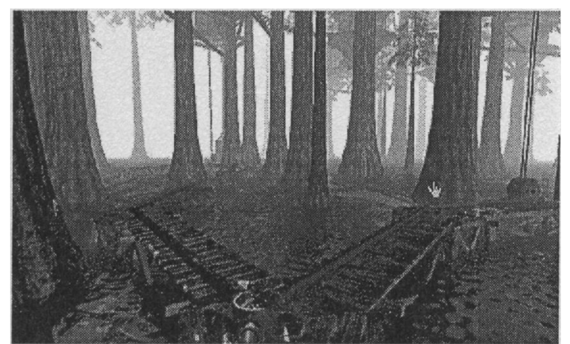
**Первый этаж**

«...На заходе солнца местные жители взяли меня за руки и повели в одну из хижин, находящихся посреди города. В центре хижины сидел вождь племени, рядом с ним сидел седой и дрях-



лый старик с опущенной головой. Он был настолько стар, что не помнил своего возраста, но что удивительно — он знал мой язык. Древесные жители почитали его как бога. Старик рассказал мне легенду этого мира.

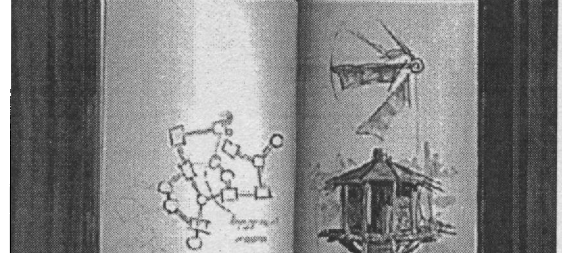
Когда-то здесь жили вместе люди и Древесные жители. Люди жили на земле, а Древесные жители обитали на деревьях. Однажды местных жителей потряс сильный грохот, длившийся не слишком долго. Потом наступила тишина. Какое-то время все было как раньше, но явление повторилось, причем гораздо сильнее, чем обычно. Вероятно, это что-то из области тектонических изменений. Затем остров погрузился в океан. Многие люди погибли после этого катаклизма, остальные переселились на деревья. Но новая среда обитания сильно отличалась от привычной им, и люди умирали один за другим. Старик закончил свою речь словами, которые меня сильно удивили: «Мы знали, что ты придешь». Потом он встал, я попытался ему помочь, но он оттолкнул меня. Древесные жители окружили его, и старик брал их руки в свои и бормотал что-то неразборчивое. Потом он повернулся ко мне, улыбнулся, затем закрыл глаза, вышел и спрыгнул вниз с узких мостков, соединяющих хижины. Многие жители спустились вниз и обступили его тело, распростертое на нижних мостках. Потом один из жителей облил его какой-то жидкостью, и через пару секунд тело старца вспыхнуло ярким пламенем. При этом вода возле этого места поменяла свой цвет и стала зеленой».



*Переключатели потока воды в мире "Лес на воде".*

Попав в этот («Водный») мир, идите прямо, до водяной мельницы. Все механизмы, которые встретятся у вас на пути, управляются с помощью воды — она подается с мельницы. Зайдите туда. На полу вы увидите шланг, идущий от цистерны с водой. На шланге вы без труда сможете заметить вентиль, который и надо повернуть. Вода потечет по шлангу, и ее шум станет громче. Выйдя из мельницы, идите до первой развилки. Почти на каждой развилке есть вентиль, управляющий потоком воды.

На первой развилке поверните рычаг в крайнее правое положение. Идите налево, до следующей развилки. Поверните рычаг в крайнее левое положение и идите направо. На следующей развилке поверните рычаг в крайнее левое положение. Идите направо На этой развилке поверните рычаг в крайнее левое положение. Идите направо до лифта. Зайдите в него и, закрыв дверь, дерните за рычаг. Для этого подведите курсор к рычагу и, нажав кнопку (A), опустите его вниз.



*Карта второго этажа в мире "Лес на воде".*

**Второй этаж**

Поднявшись на второй этаж, пройдите до хижины, от которой на рисунке проведена прямая пунктирная линия до места с лифтом на третий этаж и лестницей на первый. В этой хижине находится рычаг, открывающий бамбуковую дверь к лестнице. Для того, чтобы пройти к хижине, где расположен рычаг, идите прямо (здесь и далее — до первой встреченной хижины), налево, прямо, налево, прямо, прямо. Зайдя в хижину, справа обнаружите рычаг. Дерните за него и через окошко вы увидите, как открывается дверь. Выходите из хижины и идите обратно, к платформе с лестницей и лифтом на третий этаж. Спускайтесь

по лестнице вниз. Встреченные двери открываются простым нажатием на них. Спустившись на первый этаж, идите до развилки и поверните рычаг в крайнее правое положение (положение, противоположное предыдущему). Разворачивайтесь и идите назад. Поднявшись по лестнице, зайдите в лифт и поднимайтесь на третий этаж.

**Третий этаж**

Когда этот мир посещали Сиррус и Ахенар, они жили на третьем этаже. Пройдите прямо по мосткам до первой хижины. Это лаборатория Ахенара. Походите по этому мрачному помещению, можете потрогать разные вещи и приспособления. Напротив той двери, в которую вы вошли, находится вторая. Выходите через нее и идите к следующей хижине — это спальня Ахенара. В ней вы найдете синий листок. Возьмите его. Теперь можно идти назад. Спускайтесь на первый этаж.

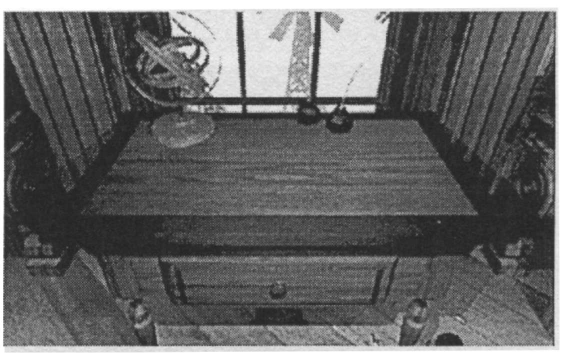
**Первый этаж (спустившись с первого)**

Идите до первой развилки и поверните рычаг в крайнее левое положение (положение, противоположное предыдущему). Повернитесь направо и идите прямо, до развилки. Теперь поверните направо, и снова до развилки. Здесь поставьте рычаг в крайнее правое положение и идите налево. До следующей развилки, и снова налево. Проходите очередную развилку и идите прямо, к концу мостков с механизмом.

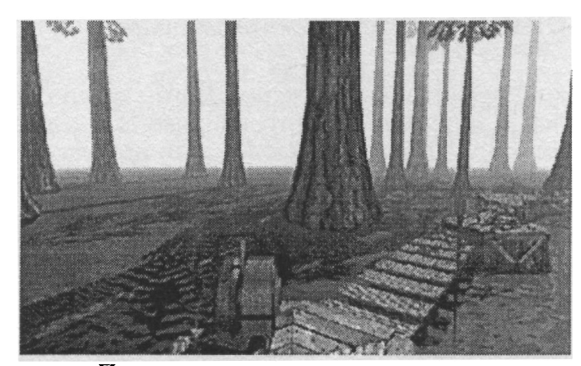
Дерните за рычаг, и из воды появится мост, соединяющий мостки, где вы стоите, и те, от которых вас отделяет вода. Развернувшись, идите назад. Пройдите прямо (здесь и далее, до первой развилки, которую вы встретите), налево, прямо. Здесь поставьте рычаг в крайнее левое положение, поверните направо и идите прямо. Достигнув развилки, верните рычаг в крайнее правое положение. Разворачивайтесь и идите назад. Поверните направо, прямо, налево, прямо. Пройдите через то место, где появился из воды мост, и, дойдя до развилки, поверните направо. Пройдите прямо к месту, где разорван трубопровод. Покрутите рукоятку, расположенную перед вами. Разорванный трубопровод соединит выдвижная труба.



*Дом Ахенара в Мире "Лес на воде".*



*Рабочее место Сирруса.*



*Покрути за ручку, и мостик появится.*

Идите назад, к лифту, который находится сразу за развилкой. Он отвезет вас в место, где лежит книга Myst. Поднимитесь в нем наверх и возьмите ее в руки. Дотроньтесь до картинки, и вы попадете в библиотеку на острове Myst.

Не забудьте вернуться сюда обратно за страничкой для второго брата. Для этого, выйдя из лифта на третьем этаже, поверните налево и пройдите к хижине. Это хижина Сирруса. В ней вы найдете красную страничку и вторую половинку той страницы, которую обнаружили в комнате

Ахенара, в мире «Корабль в камне». Ту информацию, что вы переписали (или запомнили) с половинки в комнате Ахенара, надо воссоединить с этой. Тогда вы узнаете секрет. Если у вас не получилось — мы его напишем ниже.

## Книга Механического Мира (Book of the Mechanical Age)

### Башня с часами (the Clocktower)

Выйдя из библиотеки, идите прямо через поляну со столбами и бассейном. Дойдите до того места на берегу, где стоит приспособление с двумя вентилями и красной кнопкой, а напротив — Башня с часами. Приспособление на этом берегу служит для того, чтобы переправиться к Башне. Для этого надо повернуть большой вентиль, вращающий минутную стрелку, маленький, вращающий часовую, и нажать красную кнопку.

Вспомните надпись в башне-обсерватории — (2:40). Поверните стрелки так, чтобы они показывали это время. Восемь раз — большой вентиль и два раза — маленький. Нажмите красную кнопку. Заскрежетав несмазанными шестеренками, из воды появится мост в виде груды шестеренок разных калибров и размеров. Пройдите по нему и зайдите в башню.

*Загадка в башне с часами.*

### Механизм в Башне с часами (the Gear in the Clocktower)

Внутри вы увидите механизм, представляющий собой панель, где находятся два рычага и шестеренка между ними. Чуть выше — три шестеренки, нанизанные на одну ось и помеченные цифрами по всей окружности. Ваша задача — повернуть шестерни таким образом, чтобы получилась цифра, которую вы переписали или запомнили на стене в обсерватории (2,2,1.). Чуть правее на стене есть еще один рычаг, с его помощью вы можете при неправильной позиции цифр вернуть все в первоначальный вид.

Если все настроено правильно — шестеренка между рычагами повернется. На противоположном берегу Myst находится вход к книге в Механический Мир. Только что повернувшаяся шестеренка как две капли воды похожа на этот вход. Идите через поляну со столбами, дойдя до библиотеки, поверните направо.

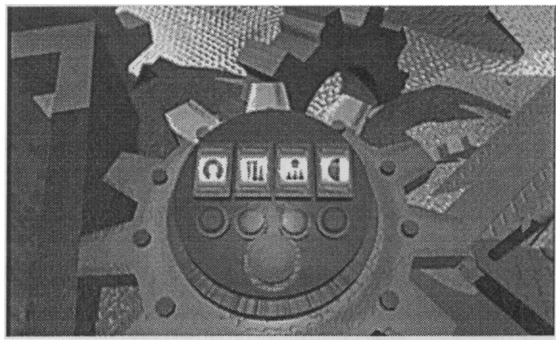
Дойдя до лестницы, спуститесь вниз и идите прямо. Так вы попадете к книге Механического Мира. Возьмите ее и дотроньтесь до картинки.

### Механический Мир (Mechanical Age)

«...У жителей этого мира был большой, богатый и красивый город. Люди жили в роскоши и изобилии. Никто не нуждался в пище и драгоценностях. Всего было в избытке. На окраине города стояла дозорная башня, благодаря которой люди города знали, когда к острову подойдут купцы, гости или враги. Жители этого мира не пытались обороняться (исключительно мирный народец). ...Однажды с дозорной башни пришла плохая весть — к городу приближался вражеский флот. ...Уцелело лишь восемь жителей, которые успели спрятаться. Вечером я увидел остальных семерых. От них я узнал, что враги вернутся, чтобы закончить начатое. После нашествия город погрузился в пучину, на поверхности остался лишь дозорный пост и три маленьких островка. ...Я принял решение защитить людей, которые остались. Но для начала я должен посетить другой мир, чтобы доставить сюда кое-какие материалы. Я решил укрепить дозорный пост и превратить его в крепость. ...На нас напали враги. Их атака была ужасна. Но вдруг их орудия смолкли, что посеяло панику в их

ряды и обратило в беспорядочное бегство. Я с улыбкой наблюдал, как корабли исчезают вдали. Вечером народ устроил праздник....Я вернулся со своими сыновьями. Им здесь нравится, но они озабочены тем, что в этом мире серое небо.»

Вы оказались в последнем мире, который посещал Атрус. Он состоит из четырех островов. Северного, восточного, южного и центрального. На центральном острове находится крепость, на южном и восточном — половинки кода для панели, которая открывает вход к книге Myst. Вы сейчас находитесь на южном острове. Развернитесь лицом к крепости. Слева от себя вы увидите панель, куда надо ввести половинки кода с северного и восточного островов. Идите в крепость.



*Кодовая панель для открытия двери к книги Myst.*

## Крепость (the Fortress)

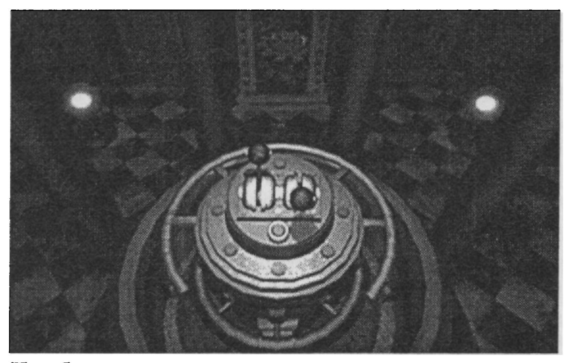
### Комната Ахенара

Войдя внутрь, вы увидите два коридора. Идите в правый. Пройдя по нему, вы попадете в комнату Ахенара. Пройдитесь по ней. Обещаем вам — это будет очень интересно. Как в оружейном музее. В одном из закутков комнаты стоит имитатор поворота крепости. Потренируйтесь с ним. Это пригодится. Слева от кресла-трона находится скрытая панель. Рядом с ней есть что-то вроде ножной педали.

Нажмите ее, и панель откроет проход в потайную комнату Ахенара. Там довольно мрачно. Как и во всех комнатах Ахенара, где мы с вами побывали. На полке с баночками и скляночками лежит синий листок. Возьмите его и выходите из тайника. Оказавшись в комнате, идите по коридору, противоположному тому, в который вошли.

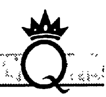
Он приведет вас к входу, ведущему к лифту. Но для начала мы должны его открыть. Нажмите красную кнопку. Появится проход в нижнее помещение. Спустившись вниз, вы окажетесь перед панелью управления лифтом. Поднимите рычаг вверх и добейтесь того, чтобы индикатор стал красным. Теперь снова поднимайтесь наверх. Нажмите красную кнопку и идите через поднявшуюся плиту к лифту. Зайдите в него и нажмите кнопку в виде стрелочки, указывающей вверх.

Когда лифт поднимется, нажмите среднюю кнопку и быстро выходите из него. Он опустится и откроет вам панель, с помощью которой можно вращать крепость. Делайте это медленно, не спешите. Сначала поднимите левый рычаг, потом очень осторожно — правый.



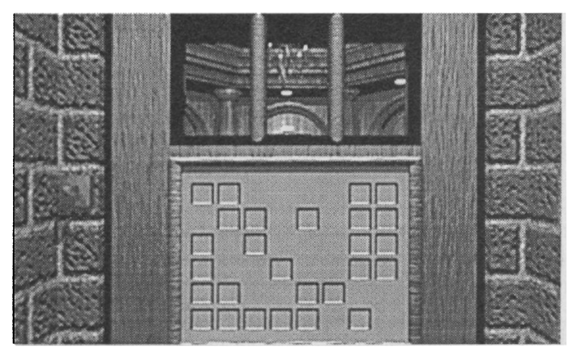
*Тумблеры управления поворотом крепости.*

Следите, чтобы шестерни не вращались слишком быстро. Если это все-таки случилось, опустите левый рычаг. Шестерни перестанут дико вращаться, теперь попробуйте сначала. Последовательно поверните крепость сначала к северному, а потом к восточному острову. Поворачивая крепость, вы таким образом поворачиваете мост к одному из островов (к которому повернули крепость). Сходите на острова и запомните половинки кодов, написанных на тумбах. Запомнив код, поверните крепость назад и вернитесь на южный остров. Введите в панель код и нажмите красную кнопку. Откроется металлическая плита, и вы сможете попасть к книге Myst.



Вставив синюю страничку в книгу, в которой заключен Ахенар, не забудьте вернуться в Механический Мир за красной страничкой. Для этого идите в левый коридор крепости. Пройдя по нему, вы попадете в комнату Сирруса. Уж не музей ли это? Вокруг картины, модели и ковры. Можете походить по комнате и посмотреть на местные красоты. Справа от кресла-трона висит ковер. Если напрячь зрение, то за ним можно увидеть панель. Она ведет в секретное помещение.

Дотроньтесь до нее, и она откроется. Войдите внутрь и покопайтесь в драгоценностях Сирруса. В одном из ящиков можно найти красную страничку. Возьмите ее и выходите из секретного помещения. Теперь можно возвращаться на Myst и вставить красную страничку в ту книгу, где заключен Сиррус.



*Кодовый рисунок для разворота камина.*

## Эпилог

В книги, в которых заключены братья, надо было вставить по пять страниц. Четыре — из четырех миров и по одной — лежащей на полке с книгами в самом начале. Теперь осталось вставить одну — последнюю, чтобы освободить одного (и только!) из братьев.

У игры существует четыре концовки. Три плохих и одна хорошая. Сначала посмотрим три плохих, а затем — хорошую. Совстуем для начала сохраниться.

## Первая концовка

Так как Сиррус за всю игру внушил нам наибольшее доверие (вам, думается, тоже), то поможем же ему! Вставив пятую страничку в книгу, в которой он находится, из его сообщения мы узнаем, что, если взять на средней полке стеллажа книгу, стоящую справа, и открыть ее на странице 158, то мы овладеем кодом, который надо ввести на дверь камина. Возьмите эту книгу и откройте на странице 158. Запомните код и зайдите внутрь камина. Нажмите красную кнопку слева от вас, и дверь закроется. Введите код, который вы видели в книге, и снова нажмите кнопку. Камин развернется на 180 градусов, и откроется скрытая комната. На полке вы найдете книгу зеленого цвета и две страницы: красную и синюю. Возьмите красную и нажмите красную кнопку. Лифт придет в первоначальное положение, и вы сможете вернуться в библиотеку. Вставьте страничку в красную книгу. Но что это? Сиррус нас обманул. Лживый интеллигентишка, все это время он обманывал нас.

## Вторая концовка

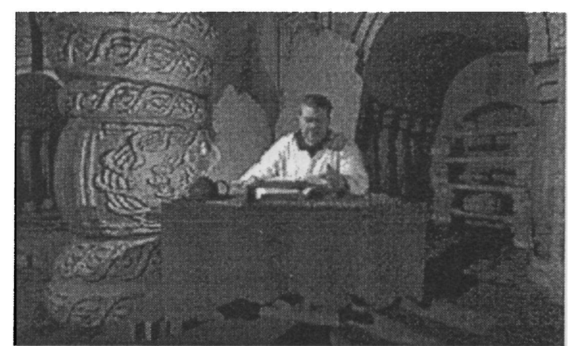
Хорошо. Точнее — не очень-то это и хорошо. Восстановите сохраненную игру, и начнем сначала. Вставив пятую страничку в книгу, в которой находится Ахенар, мы узнаем, что, если взять на средней полке стеллажа книгу, стоящую справа, и открыть ее на странице 158, то мы получим доступ к коду, который надо ввести на дверь камина. Возьмите эту книгу и откройте на странице 158. Запомните код и зайдите внутрь камина. Нажмите красную кнопку слева от вас, и дверь закроется. Введите код, который вы видели в книге, и нажмите красную кнопку. Камин развернется на 180 градусов, и откроется скрытая комната. На полке вы увидите книгу зеленого цвета и две страницы: красную и синюю. Возьмите синюю и нажмите красную кнопку. Камин развернется, и вы сможете вернуться в библиотеку. Вставьте страницу в синюю книгу. О, черт! Что за подлые дети у создателя!

## Третья концовка

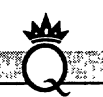
Итак, если дети у него такие нехорошие, наверное, и сам он такой. Будем действовать осторожнее. Возьмите справа на средней полке книжного стеллажа книгу и откройте ее на странице 158. Запомните кодовый рисунок. Войдите в камин и нажмите справа от вас красную кнопку. Когда дверь опустится — введите кодовый рисунок и снова нажмите кнопку, когда камин развернется и откроет потайной ход с двумя страницами и зеленой книгой — откройте книгу. В ней, оказывается, находится Атрус. Он просит вас не заходить в книгу. Сам он когда-то удалился в неведомую страну Данни и не может оттуда выбраться, т. к. одна из страниц книги Myst утеряна. Он просит вас принести ему ее. Зачем слушать отца двух обманщиков? Наверняка он сам обманщик. Смело коснитесь рукой картинки. Ну, вот мы и в Данни. Вон сидит Атрус и что-то пишет. А где же выход? Атрус, почему ты молчишь? Мы оказались в западне вместе с ним. Загружайте сохраненный участок игры снова.

## Четвертая концовка

Поступим так, как сказал Атрус, и принесем ему страничку из книги Myst. Если вы подобрали половинки разорванной странички, которые лежали в комнатах у Сирруса и Ахенара (уж не их ли это проделки?) в мирах «Лес на воде» и «Корабль в камне», то, соединив их, вы, наверное, уже поняли, где лежит страничка, которую так страстно желает заполучить Атрус. Лежит эта страничка в одном из переключателей на Myst'е. Для того, чтобы успешно ее взять, поставьте рычаги всех переключателей в положение «включено» (верхнее положение), а рычаг переключателя, находящегося у пристани, в положение «выключено». Откроется дверца ящика, на котором расположен переключатель, и вы сможете взять листок. Берите его и идите в библиотеку. На средней полке стеллажа с книгами возьмите самую крайнюю книгу справа и откройте ее на странице 158. Запомните кодовый рисунок и идите к камину. Войдите внутрь и нажмите красную кнопку слева от вас. Когда дверь опустится — введите кодовый рисунок и снова нажмите кнопку. Камин развернется и откроет потайную комнату, в которой на полке лежат две страницы и зеленая книга. Возьмите книгу и коснитесь картинки внутри ее. Оказавшись в помещении с Атрусом, отдайте ему страничку. Он вставит ее в книгу Myst и скажет, что ему надо на некоторое время покинуть вас и вернуться на Myst. Атрус удаляется, и нам ничего не остается делать, как ждать его. Можете пройтись по дворцу и осмотреться вокруг. Потом подойдите к столу и постойте там. Когда появится Атрус, он скажет, что навел порядок в мире Myst, и теперь вы можете спокойно возвращаться. Братьев вы больше не встретите. Сам он остается здесь для исследования нового мира, который он обнаружил совсем недавно. Этот мир гораздо красивее, чем все ранее виденные. Вы можете остаться на острове Myst для изучения книг. Возьмите в руки книгу Myst, которую вам протянет Атрус, и коснитесь картинки внутри ее. Оказавшись в библиотеке, можете развлекаться, как хотите. Этот мир ваш. Вы — ученик Атруса. А что же с сыновьями? На полке, где раньше лежали книги, в которых они были заключены, остались лишь угольки. Какая жестокость по отношению к близким! Оставляем вас наедине с собой. Ничего не ломайте и ждите Атруса...



*Атрус за работой в Данни.*

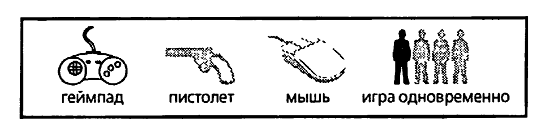


# PSYCHIC DETECTIVE:

## THE CASE OF THE BLACK DIAMOND

Психо-детектив: дело черного бриллианта

Издатель .................... Electronic Arts
Изготовитель ....... (Colossal) Pictures
Размер ....................................... 3 CD




| НАША ОЦЕНКА | | ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС | |
|---|---|---|---|
| Изображение | ★★★★★ | Играть в первый раз | ★★★★★ |
| Звук | ★★★★★ | Играть снова и снова | ★★★★☆ |
| Сюжет/концепция | ★★★★★ | Играть с друзьями | нет |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**



Приключенческие игры и интерактивные фильмы процветают на PC, а вот на игровых приставках они попадаются значительно реже. Тем более приятно, что Psychic Detective, один из немногочисленных представителей этого семейства, воплощает довольно свежий и оригинальный подход к старой игровой идее. Вам предстоит управлять действиями некоего Эрика Фокса. Эрик с детства обладает паранормальными способностями, или, как у нас любят говорить, является экстрасенсом. Впрочем, он не особенно стремится спасать все человечество и относится к своему таланту весьма небрежно. Взяв артистический псевдоним «Вспышка Разума», он выступает в дешевой забегаловке и показывает фокусы посетителям. И вот однажды после выступления в его гримерной появляется некая загадочная особа с простым «типично русским» именем Лайна Позок и предлагает толстенную пачку долларов (тоже, кстати, исконно русская черта) за помощь в расследовании смерти ее отца, известного экстрасенса Владимира Позока.



*Черная лиса.*

Под ее руководством Эрик учится перемещаться между разумами окружающих. Он может незаметно запрыгнуть в чью-нибудь голову и видеть все происходящее глазами этого человека, а применение странного прибора, психо-коллектора, позволяет ему отчасти управлять поступками окружающих. Как и раньше, Эрик может прикасаться к предметам и улавливать связанные с ними духовные эманации. Однако даже такие выдающиеся таланты еще не гарантируют ему успеха — в этом деле слишком много неясного и загадочного.

# Управление

## Функции клавиш и кнопок

В Psychic Detective используются следующие клавиши и кнопки :

клавиши крестовины ←, → и кнопки (A), (B), (C) :

— выбор персонажа, в разум которого вы желаете перейти.

— выбор объекта, который вы хотите осмотреть.

— выбор линии поведения или действия.

— выбор фигуры и хода (в игре «Черный Бриллиант»).

Кнопка (P) приостанавливает игру. Повторное нажатие (P) возобновляет фильм, тогда как кнопка (A) начинает его сначала. Будьте внимательны и не нажмите ее по ошибке!

Наконец, кнопка (A) позволяет «промотать» пролог.

Как видите, управление в Psychic Detective предельно простое — в игре нет ни одного меню, в ней отсутствует также и возможность сохранения/восстановления. Все действия игрока сводятся к перемещению между значками, которые на короткое время появляются на экране. Свои значки есть у всего — у персонажей, в разум которых можно проникнуть, у действий, у предметов, до которых можно дотронуться. Далеко не всегда следует набрасываться на первый же значок, который появляется на экране; довольно часто вам подсовывают элементарную наживку.

## Применение коллектора

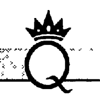
(или психотронного генератора, выражаясь по-научному) позволяет вам перемещаться в разум персонажей, находящихся на большом расстоянии — вы узнаете о такой возможности, когда экран начнет расплываться радужными цветами, и на нем появится множество значков. Не перестарайтесь; чрезмерное напряжение духовных сил может утомить вас.

## «Черный Бриллиант»

Ваши приключения в Psychic Detective завершаются поединком «Черный Бриллиант». По сути дела «Черный Бриллиант» — это битва разумов, воплощенная в виде игры. Вы можете первым выбрать четыре фигуры, а ваш противник забирает четыре оставшихся. Ваши фигуры синего цвета, а фигуры противника — красные. Игроки поочередно выбирают фигуру своего цвета и нападают ею на одну из фигур противника. Если его фигура оказывается «сильнее» вражеской, то последняя снимается с доски, а исходная фигура остается (если напасть на противника фигурой равной силы, то обе фигуры исчезают). Побеждает тот игрок, у которого на доске останутся фигуры после снятия



*Аргументы и факты.*



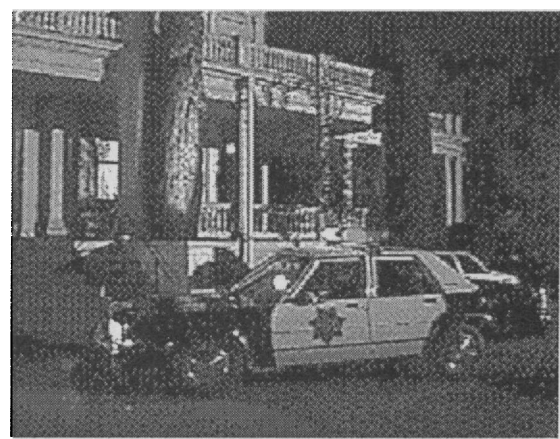
последней фигуры противника. Если две последние фигуры исчезают одновременно, игра кончается вничью.

Некоторые фигуры представляют собой персонажей игры, другие воплощают их слабости и уязвимые места. Вы должны руководствоваться изображениями на фигурах, чтобы атаковать, принимая во внимание слабости фигур противника. Рекомендации с учетом уязвимых мест некоторых фигур приведены в описании.

В конце игры вы получите список возможных окончаний, в котором будут выделены найденные вами варианты решения. Некоторые из вариантов также приведены в описании, другие вам придется отыскать самостоятельно. Дерзайте!

# Прохождение игры

Поскольку в Psychic Detective все происходящее в значительной степени определяется действиями самого игрока, существует множество разных окончаний. Хотя приведенное ниже описание и не исчерпывает всех возможных вариантов, оно представляет наиболее интересные из них. Обратите особое внимание на «развилки», приводящие к разным вариантам окончания.



*Наша служба и опасна и трудна.*

## Особняк Позока

— Лайна приводит Фокса (то есть вас) в особняк и представляет его гостям. Когда в нижней части лестницы появится Моки, перейдите в его разум.

— Моки поговорит с Чедом, осмотрит фотографию и отправится наверх. Затем он немного поругается с Лайной и немного покопается в ее личных вещах. Моки возвращается в кухню и заключает сделку с Чедом. После того, как Чед выходит из комнаты, Моки шарит в холодильнике и читает газету. Когда он увидит в зеркале Сильвию, перейдите в ее разум.

— Сильвия берет на кухне нож и отправляется в кабинет. Перейдите в разум Чеда, когда представится такая возможность.

— Взгляните на зеленый блокнот. Когда Сильвия войдет в комнату, перейдите в ее разум.

— Когда Сильвия ударит ножом Чеда, вы возвращаетесь в разум Фокса.

— Фокс вступит в разговор с мадам Т. (Анной). Она пошлет Фокса на поиски Чеда. Войдя в кабинет, он находит лишь труп. Осмотрите нож или бумагу. При виде тела Моника начинает кричать. Фокс прихватывает Лайну и уходит из особняка.



*Сегодня твоя очередь мыть посуду.*

## Снаружи от особняка Позока

— Фокс спрашивает Лайну о зеленом блокноте; Лайна выходит из машины. Когда появляется значок Help Me, выберите его. Лайна возвращается в машину и говорит с Фоксом. Осмотрите ее браслет. Лайна снова выходит из машины и уезжает.

— Появляется Моки — он желает поговорить с Фоксом. Отклоните его предложение, выбрав значок Follow Monica.

## Клуб Брик Найт

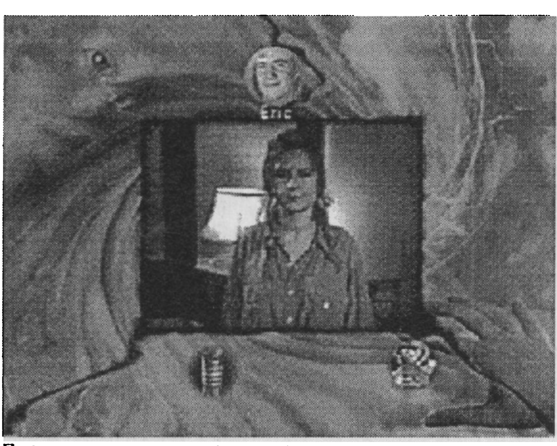
— Перейдите в разум Моники, когда она зайдет в клуб. Затем переходите в разум Сильвии.

— Сильвия наблюдает за столами в ночном клубе на нескольких мониторах. Бобби приветствует Сильвию.

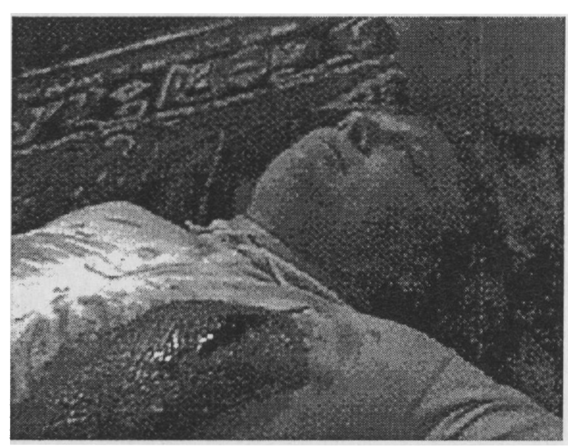
### Развилка:

— Можете посмотреть, как Жанин занимается сексом в лимузине, перейдите в разум Бобби.

— Чтобы продолжить основной вариант решения (Grand Slam), не обращайте на Бобби внимания. Подождите, пока Сильвия услышит от Моники адрес Лайны (848 Лэнтон-драйв). Выберите значок Go There, когда Сильвия прикажет Лансу (телохранителю) отправиться по этому адресу. Фокс едет к дому Лайны.



*Берегите электороэнергию.*



*Мертвый и довольный этим.*

## Дом Лайны

— Фокс приближается к дому. Лайна использует психо-коллектор. Перейдите в разум Сергея.

— Сергей «отключается». Выберите значок Barge In, чтобы войти в комнату.

— Лайна говорит с Фоксом. Выберите значок Help Laina. Лайна приказывает Фоксу войти в ее разум и просмотреть ее прошлое. Лайна показывает ему психо-коллектор, и Фокс просит научить его пользоваться прибором. Перейдите в разум Сильвии, когда Сергей начнет бормотать.

— Сильвия будет наблюдать за разговором между Моки и Максом. Перейдите в разум Сергея, когда Макс разрывает бумагу, полученную от Моки. Это должно быть сделано быстро, чтобы вы увидели убийцу Сергея.

— Ланс убивает Сергея, и действие коллектора заканчивается. Лайна кричит, Сергей вваливается в дом и умирает. Прибывшая полиция арестовывает Фокса.

## Полицейский участок

— Фокса допрашивают в полиции. Перейдите в разум лейтенанта Григгса, когда Фокса поведут в камеру. Детективы покидают участок. Оказавшись снаружи, перейдите в разум курьера.

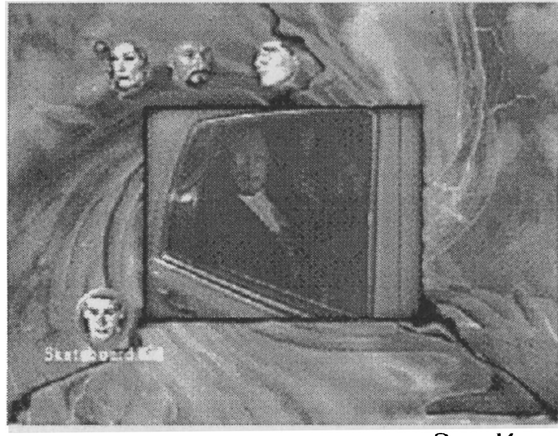


— При встрече с Лайной перейдите в ее разум. Она извиняется за то, что все так получилось. Перейдите в разум мальчишки на скейтборде.

— Мальчишка движется по городу; он встречает лимузин с Максом и Сильвией, а потом пройдет мимо Моники. Наконец, появляется старуха-нищенка — перейдите в ее разум.

— Старуха ходит по городу и останавливается перед витриной ломбарда. Фокс воспринимает излучение коллектора (изображение начинает переливаться знакомыми радужными цветами).

— Лейтенант Григгс будит Фокса и освобождает его из заключения. Лайна забирает Фокса из участка. Фокс рассказывает Лайне о коллекторе и о ломбарде.

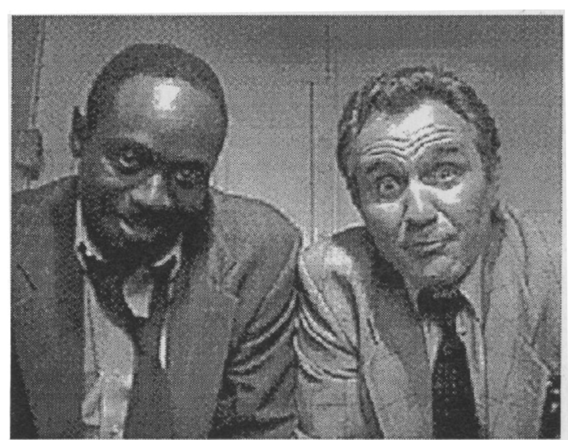


*Это Макс.*

## Ломбард

— Фокс с Лайной заходят в ломбард. Когда Фокс оказывается перед владельцем ломбарда, он может использовать силу коллектора. Перейдите в разум Сильвии.

— Макс предает Моки. Фокс возвращается в ломбард. Используйте на хозяине значок Affection — он отдает Лайне коллектор. Фокс вместе с Лайной отправляется в особняк Позока.



*Два сапога пара.*



## Особняк Позока

— Лайна ведет Фокса в дом. Осмотрите треугольники на полу. Выберите значок Walk Pattern, чтобы пройти по треугольникам и открыть потайную дверь. Лайна и Фокс заходят в секретную комнату.

— Осмотрите футляр коллектора, символ и рабочий стол.

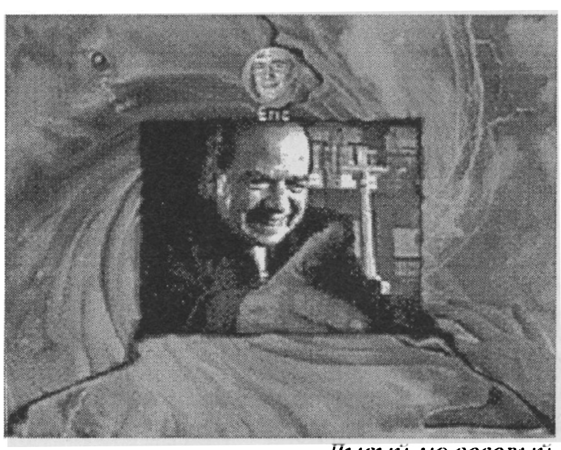
### Развилка:

— Чтобы продолжить основной вариант решения Grand Slam, быстро выберите значок No, Go To Madame T.; или

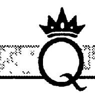
— продолжайте исследовать объекты в секретной комнате, чтобы перейти к варианту решения Maximum Eric.

— Фокс сообщает Лайне, что Макс убил ее отца. Раздается крик мадам Т.; Фокс и Лайна бегут в ее спальню.

— Фокс оттаскивает Сильвию от мадам Т. Используйте на Сильвии значок Monicas Trouble.

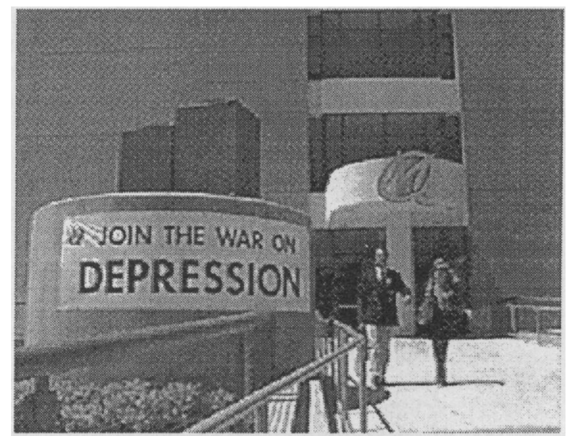


*Лысый, но веселый.*





*В лабиринтах сознания Линды.*




*Психушка - в Америке их называют психологическими центрами.*

Анна хвалит Фокса за использование тонкого стратегического приема. Фокс и Лайна отправляются в MirageQuest.

## MirageQuest

— Сильвия препирается с Максом и уходит в гневе.

— Фокс и Лайна прибывают в MirageQuest:

**Развилка:**

— Выберите значок Find Monica, чтобы продолжить Grand Slam; или

— выберите значок Seduce Sylvia, чтобы перейти к варианту решения Hot Head; или

— выберите значок Go To Max, чтобы перейти к варианту решения The Healing.

— Лайна дает Фоксу коллектор, и они вдвоем заходят в здание.

— Когда Жанин поднимается по лестнице:

**Развилка:**

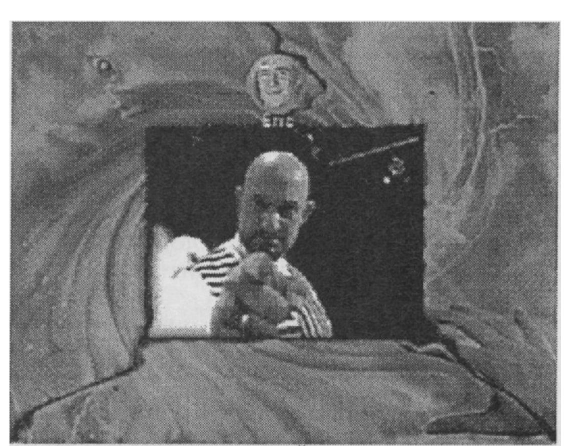
— перейдите в разум Жанин, чтобы продолжить Grand Slam; или

— примените коллектор, чтобы перейти к варианту решения Pretty Bracelet.

— Жанин флиртует с Лансом. Все снова возвращается в разум Фокса.

— Лайна и Фокс проходят по коридору мимо Жанин, по направлению к складу. Когда Ланс окрикнет их, воспользуйтесь коллектором и примените к Лансу значок Affection. Быстро примените Aggression к Монике, когда она появится из склада. Фокс забирает пистолет Ланса.

— Фокс, Лайна и Моника выбегают из здания, однако Макс захватывает контроль над разумом Фокса; он выбрасывает пистолет и возвращается обратно. Фокс отдает Максу четвертый коллектор.



*Сыгранем в "Черный бриллиант".*



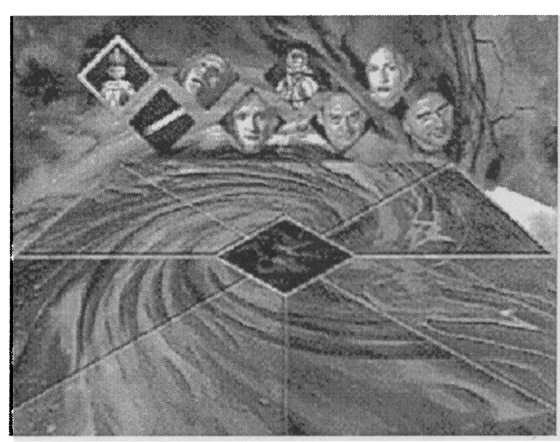
# Финалы игры

## Вариант Gram Slam

— Макс предлагает Фоксу сыграть партию в Черный Бриллиант. Изучите имеющиеся фигуры и выберите самые сильные. Обычно наилучшими вариантами оказываются Мадам Т., Бумажный Змей, Моника, Лайна и Сигарета.

***Слабости:***

*Слабость Моники — Король Кукол и Моки.*
*Слабость Лайны — Король Кукол и Сергей.*
*Слабость Фокса — Сигарета.*
*Слабость Макса — Бумажный Змей (шрам).*



*Лица стерты, краски тусклы.*

**Победите** — чтобы закончить вариант Grand Slam.

**Проиграйте** — чтобы выбрать вариант Double War.

**Завершите партию вничью** — чтобы выбрать вариант Puka Lounge Blues.

*Одна из возможностей достижения ничьи состоит в том, чтобы у Эрика последней фигурой остался Бумажный Змей, а у Макса — Сигарета. Последним ходом обе фигуры взаимно уничтожаются.*



*Линда за рулем - прохожим финиш.*

## Вариант Pretty Bracelet

### MirageQuest

— Используйте коллектор, чтобы покопаться в разуме Сильвии. Она найдет в зеленом блокноте бумажного змея (шрам Макса).

— Лайна и Фокс идут по коридору и попадают в плен к Лансу.

— Макс вызывает Фокса на партию в «Черный Бриллиант».

### Черный Бриллиант

— Победите в игре, чтобы закончить вариант Pretty Bracelet.

## Вариант Hot Head

### MirageQuest

— Лайна отдает Фоксу коллектор, и они вдвоем заходят в здание. Фокс оставляет Лайну в коридоре и входит в офис Сильвии. Выберите значок Seduce Sylvia. Воспользуйтесь коллектором и примените к Сильвии Submission. Фокс забирает зеленый блокнот и выходит из комнаты.

— Лайна и Фокс сталкиваются с Лансом. Воспользуйтесь коллектором и примените к Лансу значок Affection — он отдает свой пистолет Лайне. Выходя из здания, Фокс находит в зеленом блок-


*Разговор на эту тему портит нервную систему.*

ноте бумажного змея (шрам Макса). Макс захватывает контроль над разумом Фокса и заставляет его вернуться обратно.

### Черный Бриллиант

— Победите в игре, чтобы закончить вариант Hot Head.

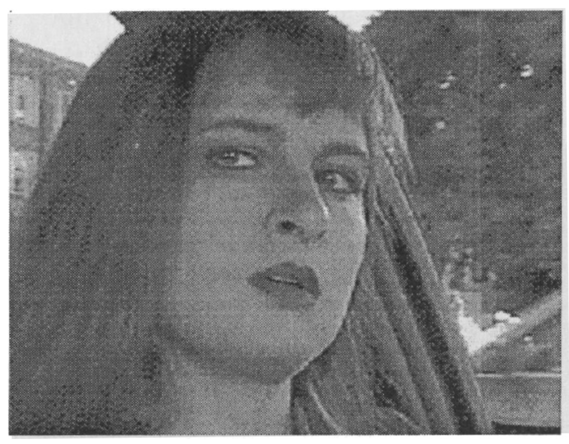
## Вариант The Healing:

### MirageQuest

— Фокс берет у Лайны коллектор. Они входят в здание и сталкиваются с Максом. Воспользуйтесь коллектором и выберите значок Read Psyche Max. Фокс узнает о желтом бумажном змее (шрам Макса) и о том, как вылечить Лайну. Макс захватывает контроль над разумом Фокса и заставляет его прогнать Лайну.

### Черный Бриллиант

— Победите в игре, чтобы закончить вариант The Healing.


*Линда: крупный план.*

## Вариант Maximum Eric:

### Особняк Позока

— Продолжайте осматривать предметы в секретной комнате, включая и бумажного змея (шрам Макса). Раздается крик мадам Т., Фокс и Лайна спешат в ее спальню.

— Мадам Т. рассказывает Фоксу о Максе. Фокс и Лайна отправляются в MirageQuest.

### MirageQuest

— Сильвия препирается с Максом и уходит в гневе.

— Фокс и Лайна прибывают в MirageQuest. Выберите значок Go To Max.

— Лайна отдает Фоксу коллектор, и они вдвоем заходят в здание. Воспользуйтесь коллектором при встрече с Максом. Выберите значок Read Psyche Max. Макс захватывает контроль над разумом Фокса, заставляет его прогнать Лайну и вызывает на партию в «Черный Бриллиант».

## Черный Бриллиант

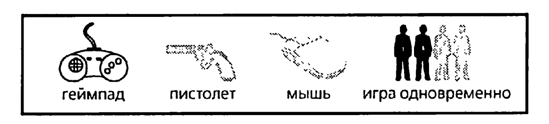
— Выберите Бумажного Змея, но проиграйте партию, чтобы закончить вариант Maximum Eric.



# STAR CONTROL-2

## Звездный контроль-2

Издатель ............... **Crystal Dynamics**
Изготовитель ...................... **Accolade**
Размер........................................ **1 CD**




| НАША ОЦЕНКА | | ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС | |
|---|---|---|---|
| Изображение | ★★★★★ | Играть в первый раз | ★★★★★ |
| Звук | ★★★★★ | Играть снова и снова | ★★★★☆ |
| Сюжет/концепция | ★★★★★ | Играть с друзьями | ★★★★★+ |

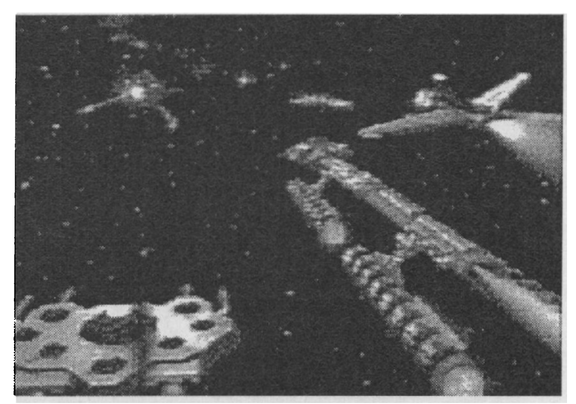
**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** ☆☆☆☆☆

Называя новое произведение «Звездный Контроль» (Star Control), фирма Accolade вряд ли предполагала, что в будущем так будет называться целая серия игр. Первая игра — «Звездный Контроль» (Star Control) — была фактически римейком классической древней аркадной игры. Классной для своего времени динамической «стрелялкой» с почти полным отсутствием сюжета, хотя и с возможностью играть в примитивном стратегическом режиме. Идея была предельна проста: играют или человек против человека, или человек против компьютера. Оба набирают флотилию кораблей и сражаются друг с другом всеми кораблями по очереди, летая на своих корабликах по небольшому боевому полю с планетой в центре, до полного уничтожения одной из сторон. Эдакое своеобразное единоборство, только с использованием космической техники. Основной интерес игре придавало большое количество кораблей различных типов и чудесно сбалансированные команды. Добиться победы можно было за счет знания сильных и слабых сторон врага и умелого их использования — причем важно было не только умение жать на клавиши, но и правильно выбирать корабли перед боем.

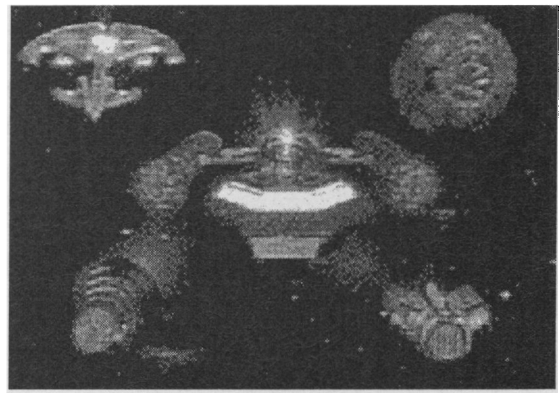



*Просторы Вселенной ждут вас.*

»Звездный Контроль-2 — Повелители Ур-Куаны» (Star Control-2 — The Ur-Quan Masters) на приставке 3DO была выпущена фирмой Crystal Dynamics, переделавшей ее с одноименного IBM-варианта. Надо сказать, переделка оказалась удачной. Основной сюжет полностью сохранен. Переход управления от клавиатуры к геймпаду практически не изменил управления игрой. Помимо этого, в игре было значительно повышено качество звука. В общем, игра стала заметно эффектнее.



*Тесна Вселенная.*



*С кем только не столкнешься на оживленных Галактических трассах.*

Завязка сюжета становится ясной из заставки. В галактике идет война между двумя непримиримыми противниками — «Союзом независимых звезд», куда входили земляне, и «Иерархией», под предводительством расы Ур-Куан. «Союз» долгое время отражал натиск врага. Настал переломный момент, когда земляне и их союзники были готовы сломать хребет древнему Злу. Объединенный флот союзников готовился нанести решающий удар по «Иерархии», но внезапно был полностью уничтожен сверхоружием врага. После этого все входящие в союз цивилизации были покорены и оказались на планетах под «рабским щитом» — непроницаемым силовым полем. «Рабский щит» не позволял космическим кораблям связываться с поверхностью планеты и вести переговоры при помощи радио.

В это тяжелое время на уединенной планете Унцевальд экспедиция ученых землян проводила исследования прекрасно сохранившегося города, принадлежавшего исчезнувшей древней расе Предтеч. После уничтожения флота Союза об ученых забыли, и за ними вовремя не пришел корабль, который должен был забрать их с планеты. Связаться по радио не было возможности. Ученые ломали голову над вопросом: «Как связаться с Землей? Что произошло?». Помогла случайность. Город Предтеч оказался огромной фабрикой космических кораблей, на стапелях которой стоял корпус недостроенного судна, оснащенный самым необходимым для передвижения в пространстве. Достроив его и разобравшись в системе управления, ученые решили вернуться на Землю. На бор-



*Жизнь бьет ключом.*



ту корабля Предтеч оказалось все самое необходимое для дальнего путешествия, а его защиту составил один земной крейсер. И вот, наконец, после долгого полета ученые вернулись в Солнечную систему. На борту корабля — огромное количество информации Предтеч, которая позволит вам со временем воссоздать их уникальные технологии.

С этого момента и начинаются ваши приключения. Далее вам предстоит играть роль капитана корабля Предтеч, управлять флотилией сопровождающих его кораблей и оснащать его различными устройствами для борьбы с вашими врагами — средоточием Зла: «Иерархией « и ее приспешниками — за свободу Земли и других угнетаемых рас. В начале корабль будет слаб, но постепенно он превратится в одну из самых мощных боевых единиц в игре. Все зависит от вас! Вы готовы? Тогда летим...

Кроме того, в игре предусмотрен режим Super Melee — это увлекательнейшая динамическая игра для двоих, получше любого единоборства — это мы вам гарантируем, как профессионалы. Людей, увлекавшихся Super Melee, кстати, нам известно намного больше, чем прошедших до конца сюжетную часть.

## Стартовое меню

После запуска CD на вашей приставке вы увидите заставку, в ярких красках описывающую предысторию игры. После ее просмотра появится экран, на котором вам предложат выбрать:

**Новая Игра (New game)** — начать новую игру-приключение.

**Супербой (Super Melee)** — перейти в тренировочный режим игры, именно в нем, кстати, вы можете вдоволь посражаться с вашими друзьями.

**Загрузка игры (Load game)** — загрузить ранее сохраненную игру.




*Главное меню игры.*

# Супербой (Super Melee)

Эта игра представляет собой своеобразную тренировочную часть «Звездного Контроля-2» (Star Control-2). Здесь вы можете сражаться как с компьютером, уровень сложности игры с которым вы определяете сами, так и с человеком. Для начала наберите команду кораблей, после чего можете вступить в бой с противником. Эта часть игры в особых пояснениях не нуждается, за исключением основных принципов ведения боя.

## Правила игры

Корабли сражаются всегда один на один. Бой идет до полного уничтожения экипажа кораблей. Уничтожение экипажа приводит к гибели корабля. После этого из эскадры проигравшего бой выбирается корабль для продолжения поединка, причем победивший корабль продолжает бой, то есть все его повреждения остаются при нем. Это повторяется до тех пор, пока одна из команд (эскадр) не будет уничтожена полностью.

Каждый корабль имеет две основных характеристики: численность экипажа и количество энергии.

Экипаж равноценен жизни корабля. Основными причинами потери экипажа являются по-

падание в корабль в результате выстрелов противника и столкновение с планетами, встречающимися в пространстве, где ведется бой. Корабли только двух рас могут восстанавливать экипаж: грибы Миконы, у которых экипаж способен к регенерации, и амазонки Сирены, выманивающис экипаж у противника.

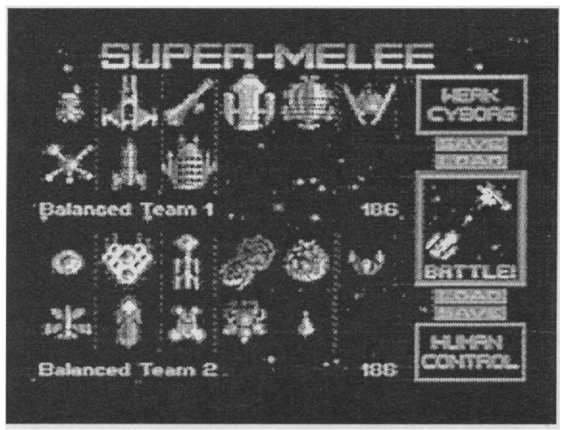
Энергия необходима кораблю для применения оружия и активации специальных устройств. Чем выше уровень энергии, тем, как правило, более сильный удар вы можете нанести или большее количество раз активировать специальное устройство или оружие.

Различные типы кораблей имеют серьезные различия — как внешние, так и внутренние. Корабли отличаются друг от друга как количеством энергии и экипажем, так оружием и специальными устройствами. Практически ни одно специальное устройство в игре не повторяется. Экспериментируйте, так как это — наиболее простой путь понять особенности и возможности специальных устройств и оружия.

## Управление в Супербое (Super Melee)

Немного об управлении меню выбора кораблей для поединков. Оно разбито на два основных экрана. Левый экран — на нем вы можете формировать свою эскадру, эскадру врага, дать название играющим командам. Кроме того, именно здесь вы должны указать уровень сложности игры и тип противника (человек или компьютер).

Передвижение по экрану осуществляется клавишами крестовины геймпада. В левой части экрана (большей) один под другим располагаются два больших прямоугольника с флотами — вашим и соперника. Каждый большой прямоугольник разбит на несколько маленьких, содержащих по одному кораблю. Под каждым из больших прямоугольников находится название команды. Для битвы вы можете модифицировать текущий флот либо создать новый. Для этого вам необходимо переместиться при помощи клавиш крестовины геймпада в любой маленький прямоугольник (либо пустой, либо содержащий корабль, подлежащий замене). После того, как вы выберете прямоугольник, нажмите кнопку «А» — в центре экрана появится список кораблей. Выберите необходимый вам корабль и повторным нажатием «А» внесите его в список, а кнопка «В» поможет вам отменить решение о замене корабля. Кроме того, после нажатия кнопки «С» вы получите полную информацию по кораблю. В случае, если вы хотитс убрать корабль из списка эскадры, выберите его и нажмите «С». После этого ненужный корабль исчезнет из списка.



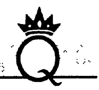

*Кто первым ринется в бой? Выбор остается за вами.*

Если хотите поменять название флота, укажите на название команды, которое хотите поменять, и потом введите новое — кнопкой «А» выделите строку, кнопкой «С» — стирайте старое название команды, а затем клавишами ↑/↓ введите первую букву нового названия. Затем нажмите клавишу ← и введите следующую букву. Продолжите до тех пор, пока не введете желаемое название.

Правая часть экрана содержит установки игры, здесь вы можете получить информацию о том, против какой команды вы играете, и какова сила противника (компьютера), противостоящего вам. Эту часть экрана также можно разбить на несколько частей.

Она содержит следующие меню (по порядку сверху вниз):

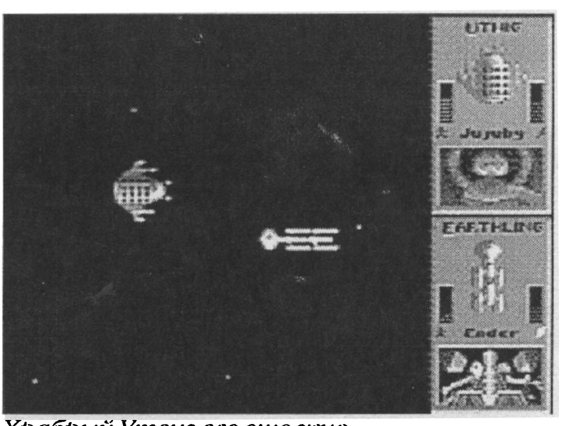
— прямоугольный экран в верхнем левом углу экрана служит для установки параметров



первого игрока: кто против вас играет — компьютер или человек; если это компьютер, то с какой силой он будет играть против вас. Укажите на это меню и кнопкой ‹A› выберите противника.

**сохранить (save)** — сохранить созданный вами флот;
**восстановить (load)** — загрузить ранее созданный вами или создателями игры флот;
**битва (battle)** — переход в режим боя.

Ниже идет повторение меню для второго игрока. Они расположены в обратном порядке: восстановить (load), загрузить (save), прямоугольный экран с указанием игрока (компьютер или человек). Если против вас играет компьютер, вы можете выставить три уровня игры: слабый (weak), средний (good), сильный (awesome). Вы можете выбрать любой по своему желанию. Укажите на прямоугольный экран и нажатием кнопки ‹A› выберите игрока; если это компьютер, то и его силу. Кстати, если вы решили играть с человеком — вам понадобится второй геймпад.



*Храбрый Утвиг все еще жив.*

## Схватка в Супербое (Super Melee)

Активировав кнопку битвы (battle), вы переходите в режим сражения. Появляется маленькая панель, на которой представлена ваша эскадра. При помощи крестовины джойстика выделите выбранный для битвы корабль, после этого нажмите кнопку ‹A›. Корабль будет выбран, поединок начнется. Если вы затрудняетесь с выбором корабля, то в верхнем правом углу панели располагается знак вопроса «?». Если вы — первый игрок, то корабль будет выбран компьютером произвольно, если вы начинаете вторым, то корабль будет выбран в зависимости от выбора противника (тот, который, по мнению компьютера, более удобен при сражении против этого корабля). Под знаком вопроса располагается кнопка с крестом, нажав на нее, вы выйдете в экран формирования флотов.

После выбора корабля вы переходите в экран битвы. Вся основная часть экрана занята космическим пространством, где разворачиваются события. В правой части экрана две картинки показывают противостоящие корабли (ваш и врага). Кроме того, изображения кораблей несут информацию о количестве энергии (красный столбик, рисунок — молния) и экипаже (зеленый столбик, рисунок — человечек). Управление боем смотрите выше.

## Управление во время боя

Оно достаточно просто — вы управляете боем при помощи клавиш крестовины геймпада и нескольких кнопок:

‹A› или ↑ — активировать тягу основного двигателя.
→/← — поворот вправо/влево,
‹B› — стрельба из бортового оружия,
‹C› — активация спецустройства.

Кроме того, стрельба и спецустройство дублируются кнопками ‹LShift› и ‹RShift›.

## Особенности передвижения в бою

При передвижении в космосе во время боя имеются некоторые особенности.

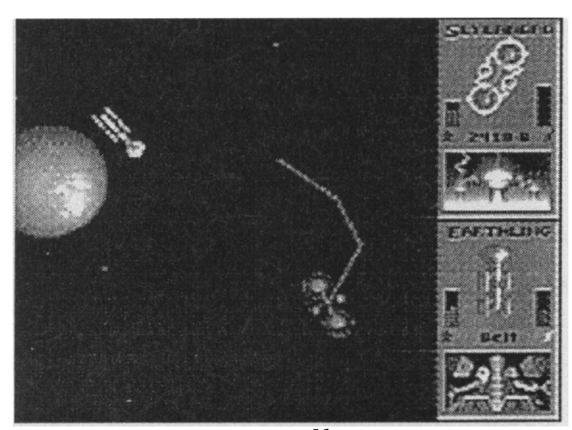
Во-первых, вы сражаетесь в вакууме. Это означает, что если вы дадите импульс двигателя-

ми, ваш корабль начнет движение и замедляться сам по себе не станет. Поменять скорость и направление его движения может только гравитация, столкновение, либо другой импульс двигателя. Имейте в виду, тормозить вам тоже нужно собственным двигателем, попросту поворачиваясь кормой вперед и активируя тягу. Имейте в виду, однако, что, хотя теоретически космический корабль может разгоняться бесконечно, в игре каждая машина имеет свою максимальную скорость, превысить которую позволяет только трюк с гравитацией.

Во-вторых, участок космоса, где происходит сражение, как бы «склеен»: корабль, уходящий за пределы верхнего края, появляется снизу, и наоборот. То же самое относится к левой и правой сторонам игрового поля.

В-третьих, на ваше движение будет влиять гравитация планеты (в любом сражении, где бы оно ни происходило, в пространстве боя всегда располагается планета). Она может изменять направление движения кораблей. Используя ее притяжение можно, получить дополнительное ускорение для развития максимальной скорости (для этого постарайтесь на макисмальной скорости пройти по касательной, как можно ближе к поверхности). Очень важно научиться пользоваться этим приемом. Только так можно развить скорость, превышающую максимальную. Имейте в виду — как только вам удался «гравитационный разгон», необходимо сразу выключать двигатели. Ведь даже если вы включили тягу по направлению движения — скорость очень быстро упадет до максимальной. Привыкайте, что если вы в разгоне — изменить траекторию полета без падения скорости вы не сможете. В принципе такой «свободный полет» угрожает вам двумя моментами. Как первый вариант, вы можете неожиданно врезаться в планету — а столкновение на такой скорости — это ничем хорошим вам не грозит. Как второй — противник может вычислить вашу предсказуемую траекторию и устроить отличный сюрприз, хотя на такое способны лишь мастера высокого класса.

Нельзя, кстати, приближаться к планете на малых скоростях — она может «поймать» вас. Если вы чувствуете, что притяжение захватило вашу боевую машину и собственной тяги кораблю (особенно большому) не хватает, чтобы оторваться от гравитационной ловушки, направляйте тягу корабля не прямо от планеты, а опять же в сторону по касательной — так у вас больше шансов.



*Увернись от молнии.*

В-четвертых, в пространстве много метеоритов, которые при столкновении могут сбивать вас с пути, хотя и не причинят иного ущерба.

Для выхода из боя нажмите сначала кнопку **X**, а после появления сообщения — **B**. После этого вы попадаете в Стартовое меню.

Супербой (Super Melee) поможет неопытным игрокам попрактиковаться в управлении кораблями, понять их основные особенности и пути их использования. Кроме того, он изумительно хорош как самостоятельная динамическая игра на двоих.

## Боевые корабли в игре

Ниже приведено краткое описание большинства кораблей, встреченных в игре. Некоторые из них доступны для управления только в Супербою (Super Melee). Имейте в виду, ваши победы будут зависеть от искусства вовремя выбрать правильный корабль точно так же, как и от умения эффективно управлять им в бою.



## Земляне (Earthling)

Основное оружие крейсера — быстрые и мощные самонаводящиеся атомные торпеды. В какую бы сторону вы ни выпустили ракету, она будет преследовать врага. К сожалению, топливо ракеты ограничено, и маневренность оставляет желать лучшего, так что перед выстрелом желательно хотя бы сориентировать нос корабля на врага или на точку впереди по его курсу, чтобы стрелять с упреждением. Максимальный запас энергии позволяет выпустить две торпеды подряд, но если вы сделаете это, то на некоторое время останетесь без наступательного оружия — перезарядка идет медленно. Специальное оружие — батарея маломощных лазеров. Радиус действия очень невелик, зато может поразить любое количество целей, причем совершенно автоматически. Идеальное средство для обороны — уничтожает любые вражеские ракеты или иные физические объекты, но бессильно против энергетических патронов. Как средство нападения почти бесполезно.

Крейсер очень быстро разворачивается, но имеет чрезвычайно слабый двигатель, Как результат — большая инерционность, трудности с изменением курса и разгоном, низкая максимальная скорость. Идеальная тактика для крейсера — использовать разгон через планету и, перемещаясь с бешеной скоростью, выпускать торпеды с точек, когда он максимально близок к кораблю врага. Второй вариант — на максимальной тяге уходить от противника, и, развернувшись к нему, выпускать торпеду за торпедой. Всегда старайтесь держаться на максимальном расстоянии от вражеского корабля.

Используйте землянина против больших и неповоротливых машин противника, которым нелегко будет догнать вас, типа Мельнорма, Микона, Ур-Куана, Ммрнмхрм, а если уверены в себе, то и Кор-А. Кроме того, прекрасно справляется с машинами, наступательные возможности которых напрямую связаны с приближением мелких физических обьектов. Так, спецоружие землян начисто сносит истребителей Ур-Куан, десантников Орз и миниракеты Спати.

Если же, наоборот, вам позарез надо уничтожить землянина, возьмите что-то быстрое, юркое и маневренное, либо то, что способно защищаться от его ужасных ракет — например, Йехата с его щитом или Утвига с поглотителем, а тем более защищенного сателлитами Чммр.

## Спати (Spathi)

Этот корабль очень эффективен в бою. Основным оружием является скорострельная пушка, стреляющая строго вперед очередью снарядов, весьма, правда, невпечатляющих. Из-за этого основной пушкой Спати пользуются очень редко. Дополнительным оружием являются слабенькие, но быстрые, а главное, самонаводящиеся ракеты, которых Спати с его ничтожным запасом энергии способен выпустить аж три подряд. Именно постоянными ракетными щипками Спати обычно и доканывает соперника. Зато регенерация энергии происходит быстро да и запас экипажа впечатляет.

Основным преимуществом Спати является его очень высокая скорость и удивительная маневренность. Это — машина для виртуозов. Опытный игрок на Спати способен разделаться даже с тяжеловесом типа Ур-Куан — просто уворачиваясь от его мощных зарядов подлетать поближе и выпускать смертоносные три ракетки. На нем не стоит, однако, сражаться против столь же быстрой мелкоты и машин, защищенных от ракет (Утвиг, Йехат, Чммр, Землянин).

Имейте в виду, поединок между двумя высокоманевренными машинами может обернуться затянувшейся патовой ситуацией.

## Пканк (Pkunk)

Хороший корабль, но на любителя или для специальных ситуаций. Обычно долго не живет. Исключительно скоростной и маневренный аппарат, но очень слабый, как по экипажу, так и по энергии. Основное оружие — энергетический пулемет небольшой мощности, зато стреляющий во трех направлениях — сразу вперед и в обе стороны. Единственный из всех кораблей, кто восстанавли-

вает энергию не автоматически, а при помощи активации специального устройства. По всей видимости, специальное устройство — это передатчик, а корабли Пканков питаются исключительно злобой их врагов, так как каждая такая активация/подзарядка сопровождается оскорблением противника. Как правило, при подзарядке Пканк держится вдалеке от врага, что несложно с его ходовыми качествами, а потом молниеносно идет в атаку. Уникальной особенностью Пканка является его способность воскресать после смерти, причем неоднократно. Нам неизвестны факторы, влияющие на количество воскрешений, зарегистированы факты как нулевого, так и десятикратного восстановления.

Пканк хорош против кораблей, несущих в основном оружие дальнего радиуса действия, либо против тех, к которым, в силу медленного их разворота, легко подобраться с незащищенной кормы. Ведь бедняге Пканку для атаки надо подлететь почти вплотную. Имеются шансы и против маленьких маневренных кораблей с небольшим запасом экипажа — ведь оружие Пканка довольно мощно для класса малых машин. Он может также не опасаться никаких ракет, истребителей и диверсантов — если только сам не натолкнется на них в результате неправильного маневра — что не так уж маловероятно, ведь управлять такой вертушкой не так-то просто.

## Зог-Фот (ZogFot)

Один из самых слабых кораблей в игре. Скорость и маневренность, хотя и неплохи, но не из самых лучших. Основное оружие — смехотворный пулеметик. Вся прелесть корабля — это специальное оружие — сверхмощное жало, способное нанести очень, очень много повреждений врагу. Правда, для этого малышу надо практически ткнуться носом в борт противника. Это тяжело, но не невозможно, особенно если этот противник велик, неповоротлив и не имеет оружия ближнего боя.

## Арилоу (Arilou)

Летающее блюдце Арилоу совершенно не знает сил инерции и гравитации, оно четко слушается команд и может резко менять направление движения, а при выключенном двигателе просто повисает в пространстве, хотя бы даже около самой планеты. Очень быстрое и верткое, хотя и очень непрочное. Специальная способность — телепортация. Арилоу исчезает и мгновенно появляется в случайном месте игрового поля. Оружие — самонаводящийся лазер. Если враг в пределах досягаемости оружия — луч упрется прямо в него. Будьте осторожны — если враг отдалился, лазер не выключится, а будет продолжать палить в пространство прямо по курсу, сжигая драгоценную энергию, запас которой у Арилоу невелик, хотя и быстро восстанавливается. Арилоу всегда должен быть готов телепортироваться — при любом намеке на опасность. Самая безопасная тактика — выйти на параллельный врагу курс, будь он хоть на другом конце экрана, и начинать телепортироваться. После пары десятков попыток вы почти наверняка окажетесь рядом или почти рядом, а при параллельном курсе все преимущества на вашей стороне. Вооще любимая тактика Арилоу — пристроиться параллельным курсом и палить, пока можно.

Можно также крутиться совсем близко от планеты, Арилоу это несложно, а вот его враг будет поставлен в тяжелые условия.

Если ваш противник использует истребителей или десант — займите такое положение, чтобы между вами и ними была планета — глупые десантники врежутся в нее. А ведь каждый — это кусочек экипажа врага.

Следует избегать, конечно, кораблей, приспособленных для ближнего боя, но потягаться с большинством из малышей вы сможете почти на равных.

## Орз (Orz)

Очень оригинальный и сильный корабль, требующий творческого подхода. Имеет очень хорошую скорость и удовлетворительную манвренность. Он оснащен мощным, достаточно далеко



стреляющим орудием. Если нажать и удерживать кнопку специального устройства, то стрелки влево/вправо будут поворачивать не сам корабль, а только его орудийную башню. Вы можете отрегулировать пушку так, чтобы стрелять вперед, назад, вбок или в любом промежуточном положении. Удобно менять таким образом тактику для боя с разными противниками, превращаясь то в преследующий, то в убегающий, то в кружащий вокруг корабль, сохраняющий возможность прицельной стрельбы.

Но, как ни странно, не это замечательное орудие является главной силой Орза. Поистине сверхоружием являются десантники-диверсанты, которые запускаются нажатием кнопки основного оружия при нажатой кнопке специального устройства. Эти малыши стараются перехватить корабль врага и взять его на абордаж. Имейте в виду — диверсант — это член вашего экипажа, запустив одного, вы теряете один пункт здоровья корабля. Если десантник высадился на корабль врага, он начинает постепенно истреблять экипаж. Если он действует в одиночестве, рано или поздно его все же убьют. Два-три диверсанта на вражеском корабле почти наверняка означают его верную гибель. После уничтожения корабля врага все десантники вернутся домой на Орз, не забудьте подобрать их.

Имейте в виду, после запуска десантника тот сначала попытается перехватить врага, а если ему это не удастся, станет догонять его. Топливо у них никогда не кончается, и если противник достаточно быстр, диверсанты никогда не догонят его и так и будут болтаться за ним, как хвостики, Умный противник к тому же развернется к ним пушкой и попытается сбить, благо они весьма непрочны. Явное самоубийство — запускать десант на корабли, умеющие очищать ближнее пространство типа Землянина, Чммр или Ур-Куан.

Пушка Орза хотя и мощна, но попасть из нее довольно сложно, поэтому любой высокоскоростной малыш будет для него довольно большой проблемой, а наилучшим противоядием Орзу по праву считается Андросинт в форме метеора.

## Сапокс (Supox)

Быстрый, легкий, маневренный корабль, побеждающий за счет специальных способностей к маневрированию. Нуждается в мастерском управлении. Имеет слабую, но очень скорострельную пушку и способен стрелять без остановки. Если нажать и удерживать кнопку активации специального устройства, основной двигатель выключится, и включится дополнительный, причем кнопка тяги будет включать реверсивную тягу (т.е. кормой вперед, а нажатие клавиши поворотов будет приводить не к развороту корпуса, а к смещению его в сторону без изменения ориентации). Таким образом, хороший игрок может подвести Сапокса к врагу и поливать его из пушки, не переставая, причем спецустройство поможет ему все время оставаться на безопасном расстоянии и маневрировать, уходя от ракет. Это работает даже против кораблей с хорошими системами ближнего боя — так как Сапокс всегда ухитряется удерживаться на средней дистанции. Даже Чммр с его сателлитами и магнитом не может запросто уничтожить Сапокс (здесь другая проблема — спутники Чммр успевают уничтожить сами снаряды пушки, прежде чем они коснутся основного корабля).

## Утвиг (Utwig)

Превосходный корабль, один из пятерки супертяжеловесов. На нем установлено мощное наступательное оружие — шестеренный лазер, не требующий затрат энергии, поэтому стреляющий бесперебойно, да к тому же довольно далеко. Кроме того, защитное покрытие Утвига, будучи активировано, поглощает энергию выстрелов противника и за счет этого пополняет свою. Единственный недостаток — активация покрытия требует колоссальных энергозатрат. Поэтому необходимо тщательно следить за уровнем энергии. Если вся она израсходована — спецвозможности Утвига приходит конец — самостоятельно восстанавливать энергию он не умеет. Утвиг

обладает хорошей маневренностью, но довольно медлителен, а, кроме того, его мощные лазеры не работают, когда активировано защитное покрытие, так что в любой момент Утвиг находится либо в нападении, либо в обороне.

## Шофиксти (Shofixti)

Корабль неэффективен в бою: мизерный экипаж, мало энергии. Его пушка слишком слаба и действует на небольшом расстоянии. По сути, Шофиксти является летающей бомбой. Каждое нажатие кнопки спецоружия приводит к снятию одного из предохранителей взрывателя. Немедленно после третьего нажатия кораблик взрывается. Чем ближе он при этом находится к врагу, тем хуже тому приходится. Нет смысла использовать Шофиксти против кораблей, способных легко уничтожить его на подлете.

## Йехат (Yehat)

Корабль прозван Терминатором не зря. Два мощных скорострельных орудия в считанные секунды наносят серьезные повреждения. Кроме того, активированное при помощи спецвозможности защитное поле делает корабль неуязвимым на небольшое время. Корабль к тому же довольно быстро летает. Недостатки — небольшое количество энергии и низкая маневренность. Довольно универсальная, но не слишком часто используемая машина. Если Йехат — ваш противник, единственная тактика состоит в убегании, так как его оружие весьма недальнобойно.

## Сирена (Syreen)

Быстрый и верткий корабль. При помощи специальной системы космическим амазонкам удается выманивать экипаж противника из корабля в открытый космос. Выбросившийся в космос экипаж либо подбирается кораблями (тем или другим), либо погибает. Правда, не может быть выманен самый последний член экипажа. Специально на этот случай Сирены вооружены довольно приличной пушкой.

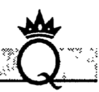
Тактика Сирены — на макимальной скорости пронестись как можно ближе к корпусу противника и с минимальной дистанции послать зов (чем меньше расстояние — тем больше улов), стараясь не попасть под обстрел врага. Надо отметить, что этот корабль стартует с небольшим экипажем, но имеет кучу места для размещения новоприбывших, так что потенциально может накопить очень большое здоровье.

Чтобы справиться с Сиреной, необходим корабль, способный не подпустить ее близко к себе, либо более быстрый и маневренный, типа Спати. Если вы вынуждены сражаться на машине, не очень для данного случая подходящей, старайтесь не двигаться, неподвижно зависая в космосе. Тогда вы сможете экипаж, выманенный коварной Сиреной, легко собрать обратно самостоятельно, а Сирена рано или поздно подставится под ваши выстрелы.

## Чммр (Chmmr)

Chmmr — гибрид, созданный совместно расами Чен-Джезу и Ммрнмхрм — назван Аватаром не зря. Он легко проложит вам дорогу к суперстанции Са-Матре и поможет уничтожить Зло. Самый мощный корабль в игре, с огромным количеством экипажа и энергии, быстро восстанавливающий энергию, достаточно быстрый и маневренный.

Сила Чммр — в ближнем бою. На вооружении — мощнейший лазер, а, кроме того, корабль окружен тремя боевыми спутниками, автоматически уничтожающими любой движущийся предмет, приблизившийся к кораблю, будь то корабль противника или выпущенные тем снаряды. Все время, пока нажата кнопка специального устройства, действует гравитационный захват — Чммр и корабль противника начинают притягиваться друг к другу. Опытные игроки использу-



ют захват, чтобы тормозить противника или чтобы скорректировать его курс для столкновения с планетой. Можно и просто подтянуть врага в сферу действия боевых систем. Лазер и магнит очень активно потребляют энергию, спутники же находятся на самообеспечении.

Немногие корабли способны справиться с титаном Чммр. В основном это те, которые могут быстро закидать его с дальней и средней дистанции мощными зарядами, уничтожить или ослабить которые защитные спутники Чммр не в состоянии. Конечно, это Ур-Куан, Кор-А, Чен-Джезу, а в меньшей степени Друдж, разгоняющийся до безумных скоростей, и Мельнорм, вырубающий системы управления врага. Известны даже виртуозы Друджа, которые побеждают им Чммр в 90 процентах случаев.

## Список кораблей нейтральных рас

С ними вы будете сражаться в самой игре (собственно Star Control-2) считанные разы. В Super melee они доступны вам без ограничений.

### Мельнорм (Melnorme)

Мельнорм — довольно средний редко используемый корабль, однако с интересной системой вооружения. Его основное оружие активируется в два приема. Сначала вы нажимаете кнопку выстрела и удерживаете ее — на носу корабля загорается звездочка. Чем дольше клавиша удерживается нажатой — тем больше становится огонь, меняя свой цвет. Последняя ступень накопления силы — большой красный огонь. Если теперь отпустить кнопку выстрела, звездочка полетит очень быстро и очень далеко, нанеся врагу серьезные повреждения. Можно и не отпукать кнопку, а просто ткнуться звездочкой врагу в бок — результат будет тот же. Все время, пока вы заряжаете звездочку, восстановления энергии не происходит.

Специальное устройство — «парализующий выстрел». Если энергетический клубочек, вылетающий из носа Мельнорма, попадет во врага, тот перестанет реагировать на повороты и выстрелы, и примется как бешеный вращаться вокруг своей оси. Это не помешает ему, впрочем, активировать главный двигатель. Опытный игрок, включая движок в моменты нужной ориентации и выключая в моменты ненужной, сможет добится некоторого движения, иначе Мельнорм может просто подлететь и повторить операцию.

### Друдж (Druuge)

Их корабли имеют супермощную дальнобойнейшую пушку с огромной скоростью полета снаряда. Корабль и сам-то выглядит, как большая пушка. Хотя сам корабль не слишком быстр и маневрен, его пушка обладает колоссальной отдачей. После каждого выстрела вы можете погасить движение двигателем, либо сделать еще несколько выстрелов — чтобы разогнаться до поистине безумных скоростей — правда, кормой вперед. Обычно Друдж применяется против крупных целей, в которые легко попасть, и особенно часто против Чммр. Обычно всего нескольких попаданий бывает достаточно для победы, но если вы допустили несколько промахов — вам грозят неприятности. Ведь энергия Друджа восстанавливается ужасно медленно. Конечно, вы можете провести довольно много времени в безумном полете — но смотрите, не забывайте корректировать курс, чтобы не врезаться в планету. В крайнем случае, вам может помочь специальная возможность Друджа, позволяющая превратить часть его экипажа в энергию.

Против средних и мелких врагов Друджу бороться довольно тяжело.

## Список кораблей ваших врагов в основной части игры

Чтобы знать врага, надо представлять его оружие. Надеемся, что описание поможет вам лучше расправляться с врагами.

## Слайландро (Slylandro)

Робот чужой цивилизации. В основной игре этот противник будет встречаться вам везде. Заметив вас, он будет вести преследование до тех пор, пока не будет уничтожен.

Как средство единоборства, корабль откровенно слаб и почти не используется, но, управляемый компьютером, может наделать немало неприятностей. Оружие — самонаводящиеся молнии ближнего действия. Энергия восполняется только за счет разрушения близко пролетающих астероидов активацией специального устройства. Серьезный недостаток — сложность управления, ведь основной двигатель постоянно включен. Если нажать на кнопку активации тяги, вы добьетесь лишь переключения тяги на обратную (впрочем, у Слайландро трудно понять, где находится нос, а где корма).Есть и плюс — экипаж робота не является живыми существами и не выманивается зовом Сирены, так что против этих амазонок Слайлэндро бьется удивительно эффективно.

## Вукс (Vux)

Основное оружие — носовой лазер большой мощности. Но основное средство борьбы Вукса — маленькие зеленые шарики, которые в случае попадания в противника сильно уменьшают его маневренность и тягу. Шарики вовсе не быстры и, будучи выпущены, медленно дрейфуют по направлению к врагу. Главная радость в том, что их можно выпустить много, и Вукс растягивает за собой по космосу длинные пунктирные цепочки, напоминающие сети загонщиков. Проскочить сквозь такую цепочку не представляется возможным, и приходится уклоняться, ожидая, пока шарики не выдохнутся и не исчезнут. Зачастую к тому времени Вукс уже готов пускать новые, его энергия восстанавливается удовлетворительно. Стоит налипнуть хоть одному шарику, как цель обречена, после него наверняка последуют и другие. В конце концов, Вукс приближается к пойманному почти обездвиженному врагу и уничтожает его из лазера. Вукс обладает не более чем удовлетворительной скоростью и маневренностью.

## Микон (Mykon)

Очень хорошее боевое средство, с уникальными возможностями. Специальное устройство корабля Миконов позволяет восстанавливать экипаж значительными порциями. При этом затрачивается полный запас энергии, поэтому спецвозможность можно использовать, только накопив энергию до максимума. Опытные игроки умеют быстро восстанавливать экипаж, обычно они делают это в режиме ускоренного полета при помощи гравитации планеты, когда противнику затруднительно попадать в небольшой быстро летящий шар Микона. Наступательным оружием являются плазменные торпеды, довольно быстрые и к тому же самонаводящиеся. Правда, чем дольше такая торпеда находится в полете, тем слабее она становится. Торпеду можно и ослабить или уничтожить вовсе, несколько раз подряд выстрелив в нее.

С полным запасом энергии Микон может выпустить сразу две торпеды подряд, и часто этим пользуется, например, чтобы заманить врага в клещи. Микон выпускает первую торпеду, принуждая врага на всех парах убегать от нее, а затем выпускает вторую наперерез. Враг вынужден свернуть, и его догоняет первая торпеда, либо лететь дальше и в него зачастую попадает вторая. Имейте в виду, что, запустив две торпеды сразу, Микон надолго останется беззащитным — его скорость, повороты и восстановление энергии оставляют желать лучшего.

Еще один совет. Если вы ускорили Микона с помощью планеты, никогда не стреляйте, направив жерло в сторону полета. Начальная скорость торпеды невелика, и быстро летящий Микон натолкнется на свое собственное оружие. Всегда стреляйте вбок, а лучше назад.

Микон — очень индивидуальный корабль, и вам лучше решить самостоятельно, против чего вы будете его применять. Против Микона можно посоветовать что-нибудь очень быстрое и маневренное, типа Спати или маленьких кораблей.



## Умга (Umgah)

Маленький верткий Умга имеет очень мощное оружие для ближнего боя — дезинтегрирующий конус. Специальное устройство позволяет совершить один или несколько мгновенных прыжков кормой вперед, при этоми гасится текущая скорость. Энергия расходуется только на спецустройство и сама по себе не восстанавливается — чтобы пополнить ее запас, необходимо дезинтегрировать кусочек врага или хотя бы астероид. Все же Умга недостаточно маневрен, чтобы подобраться к крупному врагу и его боевой потенциал весьма невелик. С другой стороны, его конус успешно поглощает направленные в него снаряды и потому работает как своеобразный щит. Цены бы ему не было, если бы умел быстро поворачиваться.

## Ильврат (Ilwrath)

Как и корабль Умга, оснащен только оружием ближнего боя — плазмометом. Но у него есть хорошее специальное устройство, делающее его абсолютно невидимым, при этом активация спецустройства не требует энергии. Первое нажатие — переход в невидимость, второе — возвращение обратно. Применение оружия автоматически обнаруживает ваш корабль. Догадаться о приблизительном местонахождении Ильврата противник может только по изменениям масштаба экрана. А вот Сирена исправно выманивает экипаж даже и из невидимого состояния. Против Ильврата берите что-то с дальнобойным скорострельным оружием, позволяющим вести стрельбу наугад, сканируя пространство выстрелами.

## Траддаш (Thraddash)

Несмотря на агрессивность расы, корабль достаточно слаб, хотя быстр и юрок. Базовая пушка действует на небольшой дистанции, и пользоваться ею не рекомендуется. Другое дело спецоружие, при применении которого корабль заметно ускоряется, оставляя за собою к тому же смертоносный огненный след, пусть ненадолго. Основной прием следующий — чертите огненные дуги прямо по курсу противника, он неизбежно врежется в них и получит значительные повреждения. Уворачивайтесь от выстрелов врага, маневренность это позволяет. Если же, наоборот, Траддаш является вашим противником, старайтесь снижать скорость, зависать в пространстве, лишая врага его преимущества. Он будет пытаться таранить вас, придавая ускорение — тормозите снова. И постоянно продолжайте стрелять.

## Ур-Куан (Ur-Quan)

Один из самых тяжелых и эффективных кораблей в игре. Главное оружие — чудовищная скорострельная пушка, расположенная в носу машины. Огромный запас энергии позволяет Ур-Куану выстрелить очень много раз подряд. Энергия, кстати, быстро восстанавливается. Хорошая маневренность позволяет Ур-Куану довольно эффективно эту пушку нацеливать. Второе оружие — запускаемые по паре истребители, догоняющие врага и избивающие его лазерами. Внимание — топливо истребителей не бесконечно. Через некоторое время они захотят вернуться домой для перезаправки. Если в это время скорость Ур-Куана будет слишком большой, и они долго не смогут догнать его — они просто погибнут, а ведь каждый — это единица экипажа.

Если Ур-Куан является вашим врагом, имейте в виду, что истребители тупы и легко врезаются в планету. Постарайтесь, чтобы на их пути она оказалась. Другой неплохой способ — на полной тяге уходя от истребителей, развернуть орудия в их сторону и попытаться сбить прямыми попаданиями. Иногда выходит неплохо, правда, враг может запустить еще истребители наперерез. А от пушки Ур-Куана лучше всегда держаться подальше — это верная смерть. Ясное дело, Землянин и Чммр легко справляются с истребителями, а вот конус Умга и плазма Ильврата от них не спасают — истребители всегда предпочитают держаться с боков цели.

Лучший кандидат на борьбу с Ур-Куан — Землянин, но ему надо постараться набрать ход в

самом начале и умудриться держать дистанцию. Неплохо может получиться и у Спати, но здесь вы потратите много нервов, постоянно уворачиваясь от снарядов суперпушки. Неплохо справятся с проблемой и десантники Орз. Все корабли тяжелого класса будут сражаться с Ур-Куан на равных.

### Кор-А (Kohr-Ah)

Если Чммр — самый мощный корабль в руках начинающего, Ур-Куан является машиной смерти для профессионалов. Общепризнанный самый мощный корабль в игре. Он стреляет крутящимися звездообразными снарядами. Снаряды летят, пока нажата клавиша стрельбы. Как только вы ее отпустили, звезда повисает в пространстве и висит там довольно долгое время. «Минные поля», поставленные таким способом, крайне эффективны (свои мины себя не взрывают). Если корабль врага будет находиться достаточно близко, мины даже начнут притягиваться к нему. Этим свойством хорошо пользоваться, выставляя «подарки» впереди по курсу врага. Они сами подтягиваются на линию полета. Кроме того, специальное устройство позволяет кораблю наносить удар громадной силы, вызывая огненную корону вокруг себя, уничтожающую большинство находящихся по соседству объектов, будь то враг или посланные им устройства. На это тратится большое количество энергии — половина от полной энергии корабля. Огненная корона часто эффективно применяется, как усиление тарана. Особенно стоит ее опасаться Чммр, любящему притягивать жертвы поближе. Удачно выпущенная корона способна снести все его боевые сателлиты и нанести немалые повреждения. Кор-А — универсальный корабль и успешно противостоит любому врагу. Очень хороший игрок вполне может справится с Кор-А при помощи Спати, а вообще нужно брать равноценную машину.

## Несколько кораблей, доступных только в Super Melee

### Андросинт (Androsynt)

В сюжете Star Control-2 их нет, так как они истреблены Орзами. Хотя, возможно, это не так. Недалеко от сферы влияния Орзов есть загадочная планета в системе Vela под «рабским щитом» — может быть, они там. Атакуя противника, Андросинт выпускает повисающие в пространстве громадные пузыри, калечащие и тормозящие врага, но не влияющие на собственый корабль. Единственный недостаток этого оружия — его недальнобойность. Кроме того, при помощи спецустройства корабль может превратиться в метеор, при этом его скорость и маневренность возрастают многократно, а таран становится весьма болезненным. Андросинт остается метеором так долго, пока не исчерпается вся наличная энергия, после чего приходится ее довольно долго восстанавливать. Несомненно, для истребления Андросинт Орзы воспользовались грязным трюком или помощью могущественных союзников, так как корабли Орз не могут НИЧЕГО поделать с кораблями Андросинт — с помощью своей кометы тараном в хвост те убивают их с вероятностью 99%.

### Чен-Джезу (Chenjesu)

Тяжелый, прочный, медленный и неповоротливый корабль. Основное оружие — взрывающиеся кристаллы. Как и в случае с Кор-А, кристалл летит до тех пор, пока нажата клавиша стрельбы. С отпусканием клавиши он взрывается на шесть маленьких осколков. Попадание целого кристалла наносит огромные повреждения, попадания осколков — существенно меньшие. Хотя, казалось бы, такому гиганту ничего не стоит зайти с тыла, корабль может защитить себя, быстро-быстро взорвав несколько кристаллов перед своими носом. Свои заряды себе не вредят, а врагу может прийтись не слишком весело.

Вторым оружием является выпуск устройства-паразита, которое старается подобраться к кораблю врага и украсть его энергию. Для запуска требуется использование полного запаса энергии. Устройства отличаются зачатками интеллекта — если враг поворачивается к ним пушками, они немедленно убираются из зоны обстрела. С пути своих кристаллов они почему-то не уходят,



и уничтожение своих грабителей своими же снарядами — явление весьма частое.

Чен-Джезу — достойный противник любому гиганту тяжелого класса, кроме того, его исконный враги — Микон и Спати. Неплохи будут Сапокс и Йехат.

### Ммрнмхрм (Mmrnmhrm)

Эти корабли-трансформеры обладают очень приличным вооружением, выбор которого зависит от формы, принимаемой кораблем. Ее можно изменять благодаря спецустройству. Форма стрелы: ей соответствует большая скорость перемещения, но слишком низкая маневренность. Оружие — самонаводящиеся ракетки, к сожалению, не слишком дальнобойные. Другая форма — корабль с расправленными крыльями. Очень высокая маневренность и очень низкая скорость. Оружие — мощный спаренный лазер. Неудобство в одном — необходимо постоянно следить за переключением формы: для скорости — одна, для поворота — другая. Корабль не имеет ярко выраженных возможностей и применяется крайне редко.

# Управление в основной части игры

В игре есть несколько игровых экранов, в которых будет протекать ваша игровая деятельность. Все экраны обладают одной общей чертой: в любом экране верхний правый угол занимает прямоугольник с изображением вашего корабля Предтеч и эскадры. В центре прямоугольника нарисован корабль Предтеч — ваш базовый корабль. По сторонам (справа и слева от него) — ваша эскадра. Она может насчитывать максимум двенадцать кораблей. Внизу под кораблем Предтеч — численность его экипажа (crew). Над ним — остаток топлива (fuel). Под прямоугольником с кораблем располагается информация об игровом времени. Внимательно следите за ходом времени. Помните, что игровое время ограничено.

Вы в любой момент можете покинуть игру, нажав кнопку (X). Кроме того, вы в любой момент можете включить режим паузы — кнопка (P).

## Перемещение в межзвездном пространстве

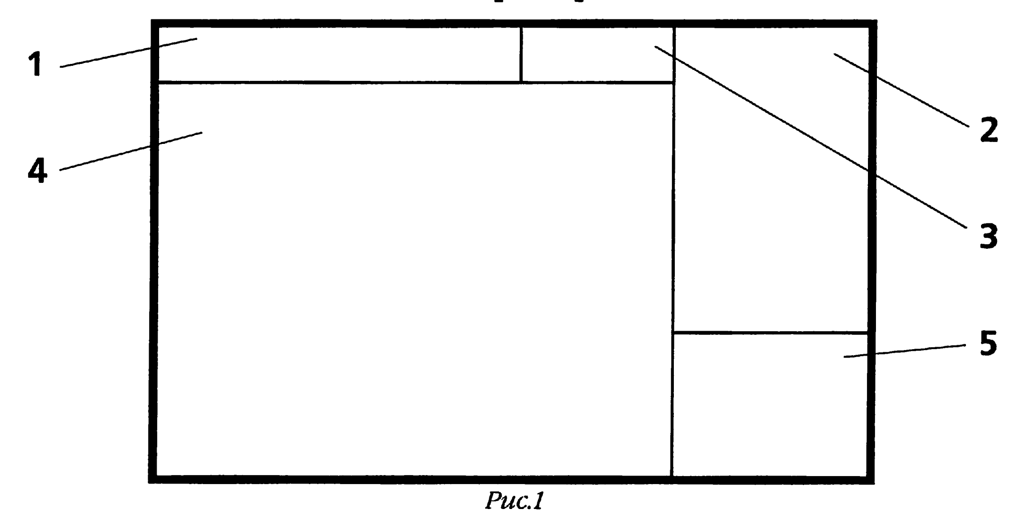
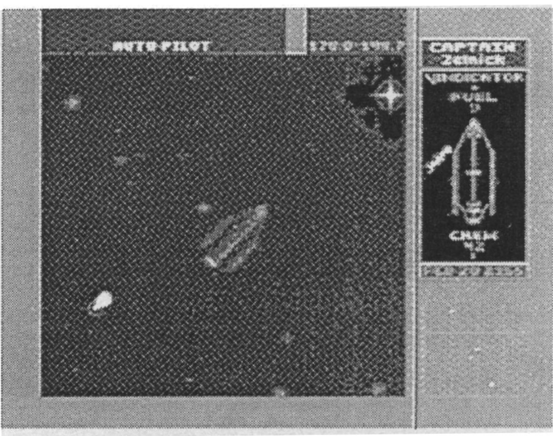



*Рис.1*

В игре основные передвижения будут происходить в экране передвижения по галактике или звездной системе. Для вас он представлен на рис. 2. Он имеет насколько частей.

1 — название звездной системы, если вы в ней находитесь;
2 — координаты звездной системы, либо ваши текущие координаты;
3 — ваша эскадра, корабли, сопровождающие вас;
4 — основной экран передвижения, на котором происходят все перемещения в игре;
5 — район галактической карты, по которому вы двигаетесь в настоящий момент, или экран основного меню.

Среди них основными являются 4 (рис.1) — основной экран перемещения по галактике, звездной системе и 5 (рис.1) — район галактической карты, по которому вы двигаетесь. Кроме того, эта панель после нажатия кнопки (B) превращается в игровое меню, содержащее ряд команд, пролистываемых клавишами →/← геймпада. Именно благодаря этим двум экранам будут происходить все перемещения в игре. Строки 1 и 2 содержат информацию о вашем текущем местоположении и служат для вас ориентиром в пространстве. 3 — справочная информация о вашей эскадре, о ее количестве и составе кораблей.



*Экипаж встал на автопилот.*

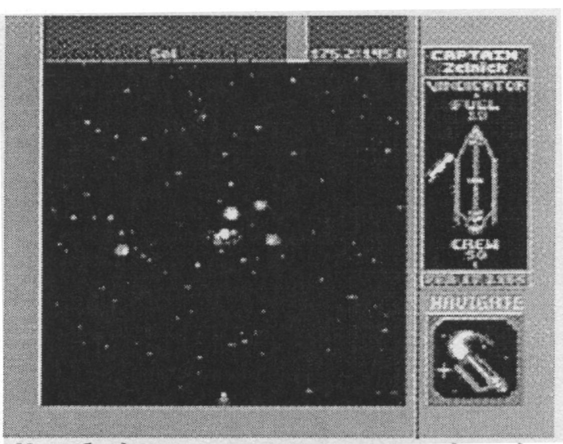
## Перемещение в межзвездном пространстве

Управление перемещением в пространстве осуществляется (4 рис.1) следующими клавишами геймпада:

— поворот корабля налево/направо — клавиши ←/→
— ускорение корабля — клавиша ↑; в случае, если вы отпускаете ее, корабль при передвижении в пространстве останавливается и висит на одном месте;
— переход в игровое меню — кнопка (B) геймпада.

Принципы полета одни и те же как в звездной системе, так и в пространстве или подпространстве. За исключением того, что при полете в подпространстве не расходуется топливо (энергоресурсы -fuel). Для того, чтобы попасть куда-либо — в систему звезды или планету, вам необходимо точно нацелиться на нее носом уменьшенной копии корабля Предтеч, который символизирует ваше местоположение в пространстве. Если вы указали точно, то перейдете в следующий экран, если нет — попробуйте еще раз. При выходе за рамки звездной системы вы оказываетесь в межзвездном пространстве.

При полетах в пространстве внимательно наблюдайте за приближающимися к вам черными кружками. Это космические корабли различ-



*Не заблудиться в океане мрака - задача для опытного навигатора.*



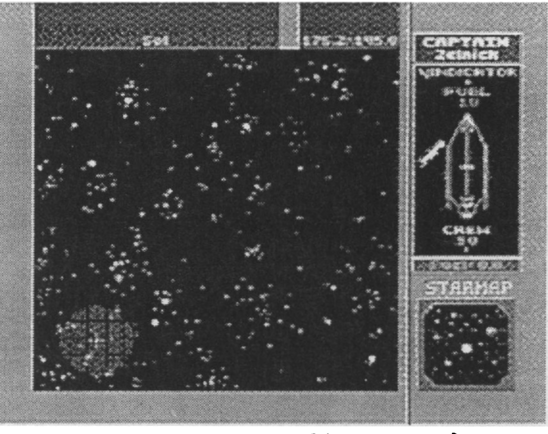
ных рас. Обычно эти корабли патрулируют сферы влияния своих рас. Если это друг, то, поговорив, вы разойдетесь с миром, если враг, то переговоры не спасут — придется драться. В звездной системе ориентироваться намного легче. Там по рисунку корабля вы можете определить, к какой расе он относится. Далее решать вам, стоит его задевать или нет. В случае, если вы задели слишком мощного противника, то можете уклониться от битвы. Для побега с поля боя на вашем корабле установлена система аварийного выхода из боя (это работает только в сюжетной игре). Для аварийного выхода нажмите сочетание клавиш — (RShift) плюс (B). При ее запуске вы несете определенные потери: на побег расходуется пять единиц топлива. Кроме того, на некоторое время ваш корабль становится неуправляемым и неподвижным, в этот момент вы делаетесь уязвимым для противника, так как не можете управлять кораблем и отбиваться от него. Выйдя из боя, вы можете продолжить свой путь.

## Игровое меню (5 рис.1)

В него можно попасть, как уже говорилось, нажав кнопку (B), и пролистать клавишами крестовины геймпада. Оно состоит из нескольких пунктов:

**Звездная карта (starmap)**

Режим звездной карты. На ней вы можете найти любую звездную систему — цель вашего рейда. Кроме того, здесь вы можете включить режим автопилота. Для этого вам необходимо указать нужную звездную систему, выделить ее кнопкой (A). После этого на карте появится маршрут перелета. Затем, нажимая кнопку (B), вы переходите в режим полета к намеченной цели. Кроме этого, на игровой карте можно почерпнуть информацию о сферах влияния в галактике на данный момент. Эта информация будет наноситься на карту по мере вашего знакомства с другими расами.




*Мечта звездочета.*

**Груз (cargo)**

Зто список минералов, собранных вами, и их количество;

**Устройства (devices).**

Список предметов на борту корабля. Почти все они описаны ниже при рассказе о прохождении игры. Выберите предмет из списка и активируйте нажатием (A);

**Операции с экипажем (roster).**

Манипуляции с командой на корабле. Позволяют распределять команду между боевыми кораблями эскадры. Вы заходите в это меню кнопкой (A). После этого выбираете корабль, на котором хотите провести перераспределение команды (из числа кораблей на сопровождающей вас эскадре), и нажимаете кнопку (A) еще раз. После этого клавишами геймпада ↑/↓ либо переместите часть экипажа с базового корабля Предтеч на выбранный корабль, либо снимите с него экипаж. Выход кнопкой (B).

**Игра (game)**

Игровое меню; здесь вы можете записать, настроить (setting) или загрузить игру с какой-либо ранней записи.

**Продолжить полет (navigate)**

Переход в режим полета. Вы продолжаете путь на автопилоте либо переходите на управление вручную. При управлении вручную вы управляете кораблем самостоятельно, при помощи указанных выше клавиш гемпада.

## Исследование планет и высылка зонда

Высадка на поверхность планет в начале игры является основным средством зарабатывания денег, в игре действует их эквивалент — RU. При попадании на орбиту планеты вы переходите из экрана движения в планетарный экран (рис. 2).

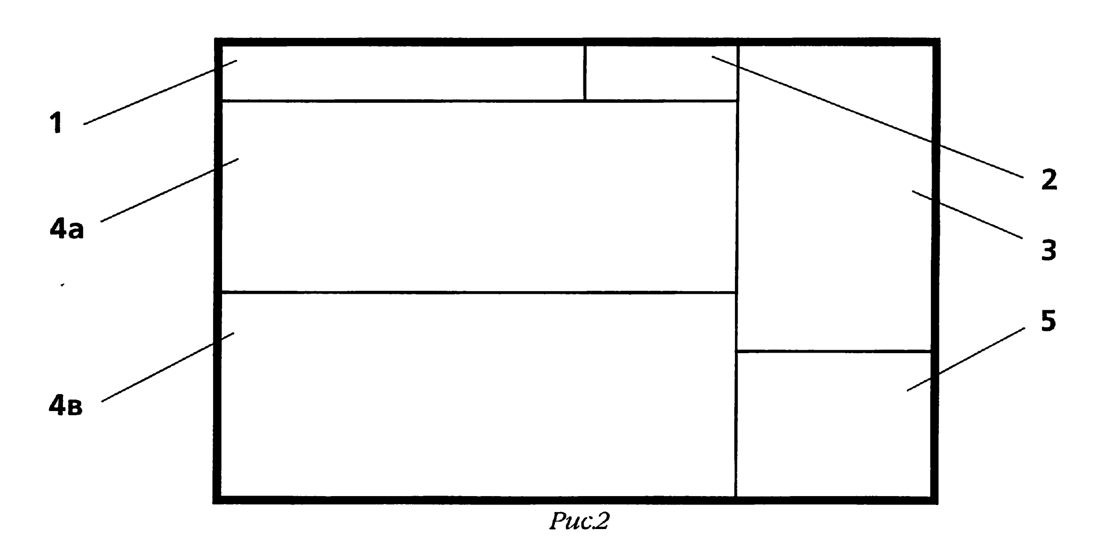



*Рис.2*

1 — название звездной системы, номер планеты;

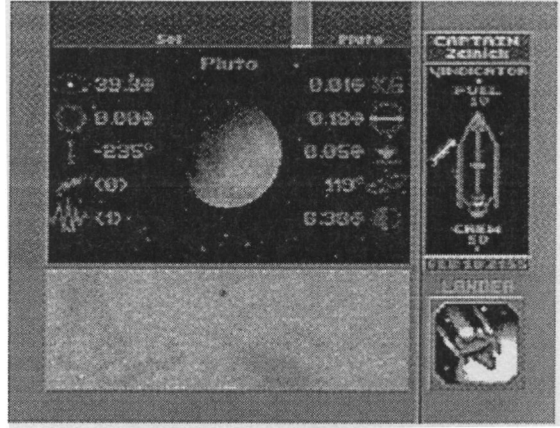
2 — координаты звездной системы;

3 — ваша эскадра;

4а — основные характеристики планеты, а после спуска зонда — экран, на котором вы управляете его перемещением;

4в — карта поверхности планеты;

5 — состояние зонда, если он уже высажен на планету, или основное меню.




*Планета еще не исследована - досадное упущение.*

Все основные части экрана в основном совпадают с экраном движения. На экране 4а (рис.2) вы можете посмотреть основные характеристики планеты. Кстати, именно здесь говорится о том, является ли мир, в который вы прилетели, радужным, или нет. Радужный мир — это особые планеты, богатые минералами и животными. Они выглядят, как обычная планета, только вокруг полюса окружены радугой. Ниже на экране 4в (рис. 2) находится карта планеты. На ней после сканирования будут отражены все полезные ископаемые, животные и предметы на поверхности планеты, если, конечно, они там есть.



## Меню сканирования (scan)

Основным меню (вызывается кнопкой (B)) вы можете воспользоваться только в том случае, если на планету не высажен зонд. Если зонд на планете, вы не можете перейти в меню, предварительно не отозвав его оттуда. Когда зонд на планете, экран 5 (рис. 2) занят текущим состоянием зонда. В основном меню сохранены все пункты: звездная карта (starmap), груз (cargo), операции с экипажем (roster), устройство (device), игра (game), продолжить полет (navigate). Кроме того, к ним добавлен еще один пункт, используемый при изучении планет — сканирование (scan). Он имеет несколько функций:

**автосканирование (autoscan)** — автоматическое сканирование поверхности по всем трем позициям: минералы, источники энергии, жизненные формы;

**минералы (mineral)** — сканирование поверхности планеты на залежи минералов;

**энергия (energy)** — сканирование искусственных предметов на поверхности;

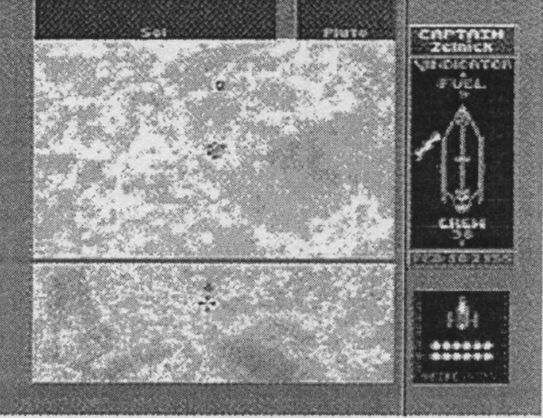
**биология (biological)** — сканирование жизненных форм;

**зонд (lander)** — высадка зонда на планету.

## Высадка зонда на планету

Высадка на поверхность планеты зонда. Укажите клавишами геймпада →/← и ↑/↓, куда вы хотите высадить зонд, и нажмите (A).

Проверив планету по всем параметрам, в зависимости от результатов можно высылать зонд . Перед высылкой обязательно запишитесь, зонд может погибнуть на поверхности планеты. Кстати, о «теплоте» приема на планете вы можете узнать из экрана основных характеристик. На экране содержится соответствующее описание. Для вас здесь будут важны характеристики активности атмосферы и тектонической деятельности. Чем она выше, тем больше шансов потерять зонд. По этим характеристикам в большинстве случаев можно заранее представить, что вас там ждет, и стоит ли за этим спускаться.




*Какие сокровища таятся в недрах этого мира?*

После спуска на планету на экранчике 4а (рис. 2) вы можете управлять своим зондом. Управление зондом осуществляется так же, как и кораблем в космосе. Кроме того, при помощи (B) вы можете пострелять по местной дичи (а потом продать ее Мельнорму). Для того, чтобы подобрать минерал или дичь с поверхности, вам надо на нее просто наехать зондом. Покинуть планету можно, нажав кнопку (C).

Выход с орбиты планеты осуществляется командой меню navigate. Далее вы переходите в знакомый экран передвижения.

## Ваша база

Космическая база, находящаяся на орбите Земли, является отправной точкой всех ваших маршрутов. На ней вы можете продать привезенные минералы, закупить корабли, модифицировать корабль Предтеч, набрать экипаж. Именно здесь вам понадобятся псевдоденьги — RU. Только на них вы сможете купить все вышеперечисленное. Кстати, в игре есть три вида валюты: Ru, кредит у Мельнорма и у Друджа. На Ru вы можете торговать только на своей базе. Мельнорм откроет вам кредит, покупая животных и координаты радужных миров. Одно животное стоит два кредита, а координаты одного радужного мира — пятьсот кредитов. Раса Друджей будет торговать с вами, обмени-

вая один найденный вами предмет на другой. К примеру, вы можете так обменять на что-нибудь Burvux Caster, когда он станет вам не нужен. Кроме того, вы можете купить у Друджей корабли, топливо. Но за это надо заплатить «живым товаром» — частью своей команды.

На экране базы можно выбрать четыре пункта.

## Командир звездной базы (Starbase commander)

Командир базы. С ним желательно общаться каждый раз по прибытии на базу. Именно здесь вы сможете продать собранные минералы, сможете получить различные сведения об истории и текущем положении дел (4). Если у вас на борту есть минералы, вы можете продать их командиру. Для этого выберите среди сообщений командиру базы соответствующий пункт. После этого командир базы пересчитает минералы. Затем они будут автоматически выгружены, а вы получите деньги за них — Ru (resources unit, единица ресурсов). Сообщение о вашей наличности (в Ru) будет выдано под рисунком корабля в правом углу экрана.

## Переоборудование корабля (Outfit starship)

Обслуживание и оборудование корабля-носителя (см. рис. 3)

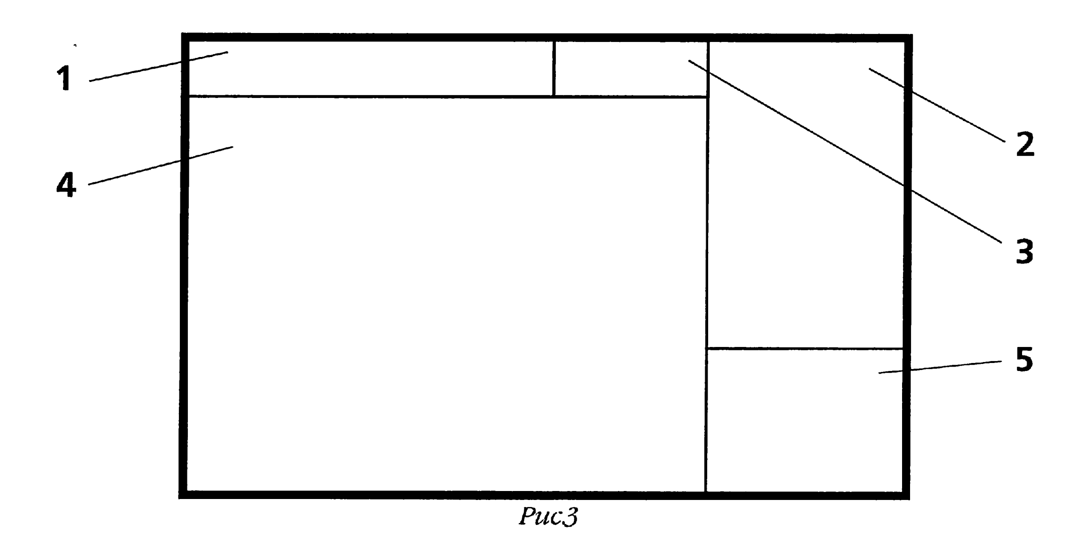


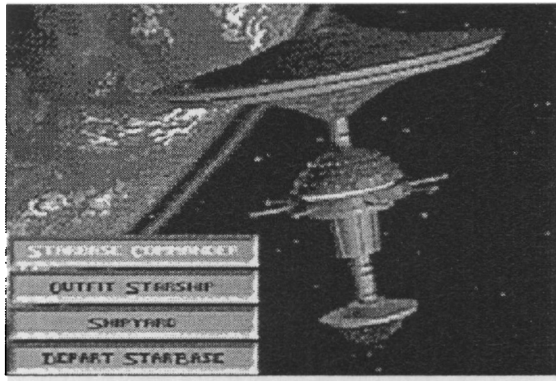

*Рис3*

1 — название звездной системы, номер планеты;
2 — координаты;
3 — ваша эскадра;
4 — рисунок флагмана с указанием мест установки модулей;
5 — перечень доступных действий.

Здесь вы сможете купить топливо (команда в меню fuel) и новые модули для корабля Предтеч. Для покупки топлива пролистайте в перечне доступных действий (5 рис. 3) клавишами гейм-



пада (➔/←) доступные команды. Выберите fuel и нажмите кнопку (A). После этого в левом верхнем углу под надписью fuel будет выделено ярко-красным цветом количество топлива, оставшегося у вас. Затем клавишами крестовины геймпада купите (клавиша ↑) или продайте (клавиша ↓) топливо. Цена на топливо постоянна и равна 20 Ru. Для модификации корабля укажите «module», после этого на рис. 3 в позиции 4 вам необходимо обозначить, на какой слот (свободное место для размещения модуля) вы хотите установить новый блок, и нажать на кнопку (A). После этого в нижнем правом углу появится список устройств (5 рис. 3), который вы можете пролистать клавишами крестовины геймпада. После того, как вы выберете необходимое устройство, нажмите на кнопку (A), и устройство будет установлено. Если вы хотите продать какой-либо модуль, укажите, какой именно, а затем, нажав кнопку (A), удалите его.




*Игровое меню.*

В «Звездном контроле-2» (Star Control-2) существуют следующие модули:

**зонд (Planer Lander)** — зонд для спуска на поверхность планет;

**ускорители (Fusion Thrust)** — двигатели для корабля Предтеч, увеличивающие его линейную скорость;

**поворотные двигатели (Turning Jets)** — маневровые двигатели, увеличивают скорость разворота;

**жилой отсек (Crew Pod)** — жилой модуль для размещения экипажа;

**складской отсек (Store Bay)** — грузовой трюм для собранных минералов и животных;

**топливный бак (Fuel Tank)** — топливный бак; чем более топливных баков, там далее вы можете улететь;

**высокоэффективный топливный бак (High-Ef Fuel System)** — топливный бак двойной емкости;

**динамическая единица (Dynamo Unit)** — генератор энергии, используемый в бою; чем более у вас на борту генераторов, тем с большей скоростью у вас в бою восстанавливается энергия;

**супергенератор (Shiva Furnace)** — генератор энергии двойной мощности;

**ионная пушка (Ion-Bolt Gun)** — простейшее орудие;

**фузионный бластер (Fusion Blaster)** — более мощное оружие;

**адская пушка (Hellbolt Cannon)** — максимум того, что можно получить для корабля Предтеч; одно из самых «крутых» средств уничтожения врага в игре;

**автоматическая система наведения (A.T.S. System)** — вершина технологии — устройство прицеливания и концентрации огня для корабля Предтеч;

**точечная защита (Point Defense)** — защитное противометеоритное устройство, аналог лазера ближнего боя у земных крейсеров. Когда оно активировано в бою, кроме противника уничтожаются пролетающие рядом астероиды.

Для установки устройств есть несколько ограничений. Можно установить на корабль три устройства для прицеливания. Кроме того, вы можете размещать оружие на корабле только в четырех точках: таких мест — три на носу корабля и одно — на корме.

## Верфь (Shipyard)

Здесь вы можете набрать новую команду взамен погибшей (меню: «экипаж» (crew), набор — клавиша геймпада ↑, списание — клавиша геймпада ↓) и пополнить свою флотилию кораблями (см. рис. 4).

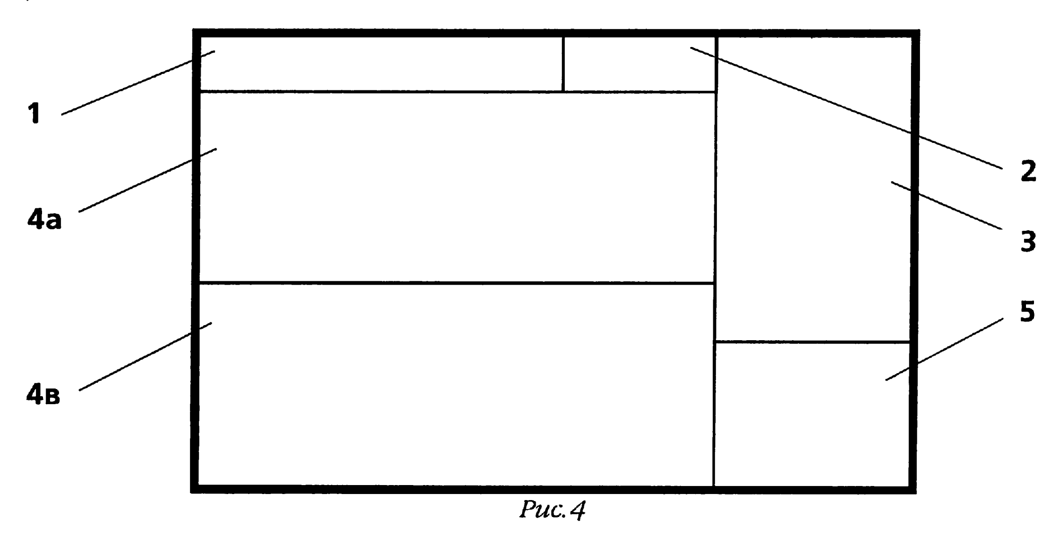



*Рис. 4*

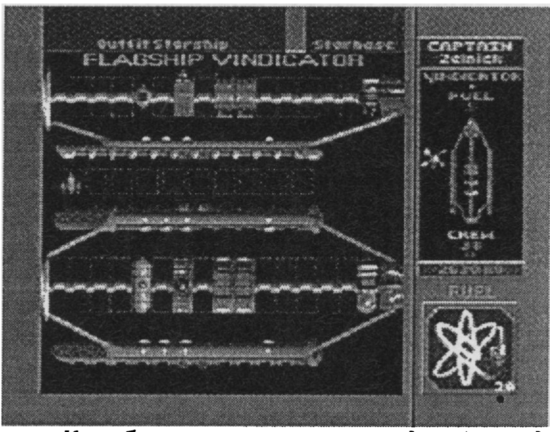
1 — название звездной системы, номер планеты;
2 — координаты;
3 — ваша эскадра;
4а — ваш корабль;
4в — ваш флот;
5 — наем экипажа и покупка судов.

### Наем команды

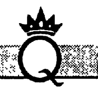
Первоначальная цена найма — 3 RU за одного члена экипажа, но если вы будете терять слишком много людей, то после первой тысячи погибших вам поднимут цену до 5 RU. Может быть, это не предел. Всего можно иметь одновременно не более 12 кораблей сопровождения. Меню: «корабль» (Ship) — купить или продать старый. Новые типы кораблей появляются здесь после заключения союза с какой-либо расой.

### Покупка кораблей сопровождения

Для покупки корабля выберите в меню пункт «корабль» (Ship) и нажмите кнопку (A). После этого вы перейдете в часть экрана (4а рис. 4). Укажите на любое не занятое кораблями место и нажмите (A). В правом нижнем углу (5 рис. 4) выберите корабль, который вы хотите купить, и под-




*Корабль снаряжается в звездный поход.*



твердите покупку, нажав кнопку (A) еще раз. Теперь в этом месте появится ваш корабль. Он будет иметь одного человека в экипаже. Для найма экипажа укажите на корабль, требующий пополнения (численность экипажа на корабле записана через дробь — численность текущего экипажа/ максимальная численность экипажа). Затем клавишами геймпада наберите (клавиша ↑) или спишите (клавиша ↓) экипаж. Если вы списываете последнего члена экипажа, то корабль продается вместе с ним автоматически. В случае, если вы хотите купить еще один корабль, повторите вышеописанные действия.

*Рекомендуем поддерживать на кораблях сопровождения экипаж максимальной численности, это поможет в боевой обстановке и, в случае необходимости, послужит вам запасом экипажа на «черный» день.*

## Покинуть базу (Depart starbase)

*Не скупитесь покупать новые вещи. Земля будущего не знает инфляции, и то, что вы купили сегодня, завтра сдадите по той же цене. Это касается как модулей, так и кораблей.*

## Дипломатия

При встрече с какой-либо расой даже перед тем, как напасть, вам будет предоставлена возможность вступить в контакт. Не пренебрегайте этим — возможно, конфликта удастся избежать. К сожалению, на 3DO, в отличие от персонального компьютера, у вас нет возможности читать сообщения, сделанные другими персонажами — вам придется воспринимать все на слух. Это серьезно осложняет вам прохождение игры.

*Совет для не знающих английский язык один: записывайтесь перед каждым контактом. В случае, если вас не удовлетворили результаты контакта с другой расой, вы сможете восстановить ранее сохраненную игру и попробовать снова.*

Экран диалога представлен на рис. 5.

1 — название звездной системы, номер планеты;
2 — координаты;

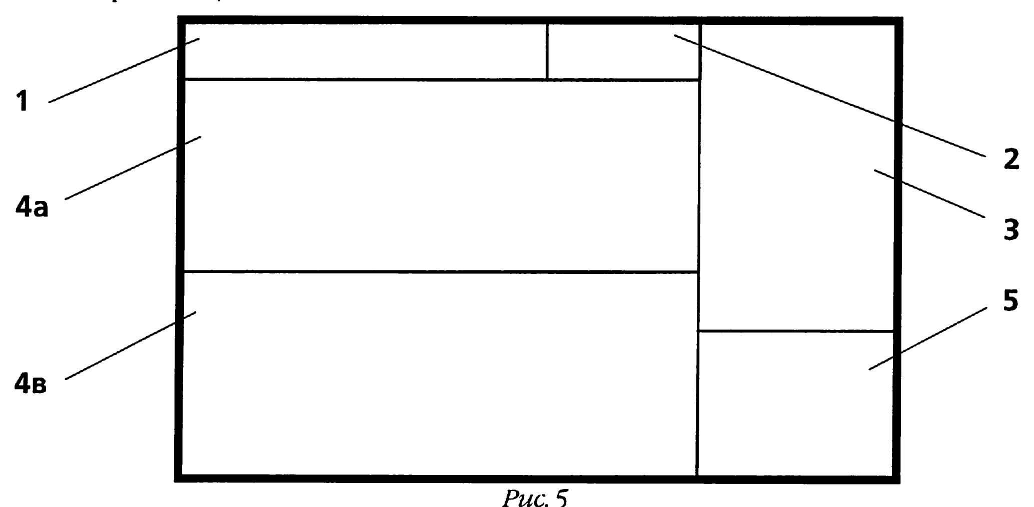
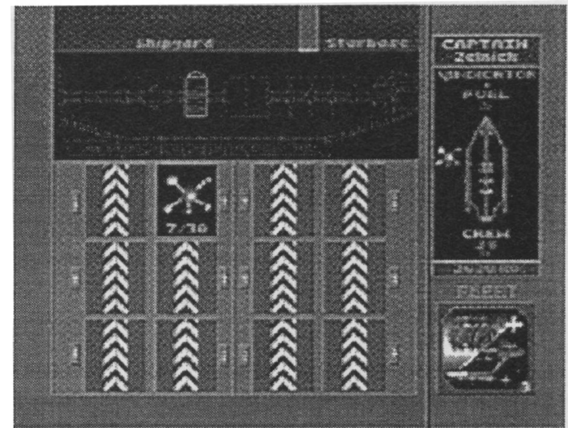



*Рис. 5*

3 — ваша эскадра;
4а — представитель расы;
4в — возможные варианты ваших ответов;

В части экрана, обозначенной 4а (рис. 5), появится представитель расы, с которой вы вступили в контакт. Он первый выдаст вам информацию к размышлению, после чего вам будет предложено выбрать ответ из списка в нижней части экрана 4в (рис. 5). Выберите ответ клавишами геймпада, а затем нажмите кнопку (A). Существо, с которым вы общаетесь, выдаст новое сообщение.

Вы можете манипулировать информацией. Клавиши геймпада ←/→ прогоняют сообщение существа вперед к концу или назад на повтор. Нажатие кнопки (B) сразу прерывает сообщение существа, а затем кнопка (A) позволит вам выйти из меню или продолжить разговор, выбирая соответствующее сообщение из нескольких предложенных ответов.



*Ваши союзники занимают свое место в трюме.*

Здесь можно дать два основных совета:

— *перед тем, как кого-нибудь из «Иерархии» уничтожить, поговорите с ним, в разговоре может попасться полезная информация.*

— *с возможными союзниками будьте аккуратны, не допускайте глупостей и оскорбительных выходок. Единственный из союзников, кого надо как следует облаять — это капитан Шофиксти Танака.*
*Но тут можете не стесняться. Это пойдет ему только на пользу.*

# Прохождение игры

## Правила прохождения игры

Общей задачей является освобождение Земли и уничтожение секретного оружия Ур-Куан — боевой платформы Са-Матра, созданной цивилизацией Предтеч. Игра не имеет фиксированной линии прохождения. Четко определены начало и конец игры, они не зависят от пути решения задач в игре. При прохождении ее вы можете решать сразу несколько задач. Поэтому ниже будет приведен один из возможных вариантов прохождения игры Звездный Контроль-2 (Star Control-2).

Основным вашим средством борьбы с Ур-Куанами будет дипломатия. Вам необходимо, общаясь с представителями других рас, находить себе союзников, готовых помочь вам в борьбе. Их помощь будет заключаться в поставке боевых кораблей в вашу флотилию, а также предоставлении на земную базу чертежей кораблей союзных рас для их постройки. Все переговоры вы проводите на экране общения с представителями рас (описан выше).

Игра имеет жесткие временные рамки. Вы начинаете игру в 2155 году и обязательно должны ее закончить к январю-февралю 2159 года. Эту информацию вам предоставит торговец Мельнорм вскоре после начала игры. После первой встречи с ним он вторично разыщет вас сам и расскажет о готовящемся уничтожении всех рас, входивших в старый «Альянс свободных звезд» (Alliance of Free Star) в начале 2159 года.



## Прохождение игры

Вы начинаете игру в Солнечной системе. У вас есть корабль Предтеч, имеющий на борту единственный земной крейсер. В дальнейшем развитие вашей эскадры и корабля Предтеч будет зависеть от вас и вашего желания.

### Исследование Солнечной системы

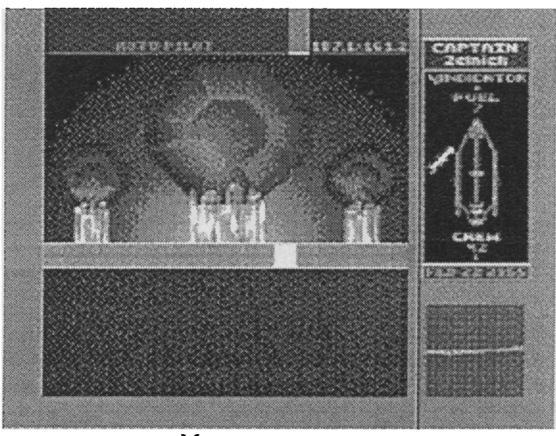
Вы можете исследовать Солнечную систему и подойти к Земле. Земля закрыта «рабским щитом» (slave shield), и никакая связь с ней невозможна. На орбите около Земли обращается космическая база. При подходе к ней вас встретит небольшой корабль Ур-Куан. Он пообещает сообщить всем о вашем прибытии на Землю и послать корабли для вашего уничтожения.

После этого вам необходимо подойти к базе (для того, чтобы попасть на нее, передвигаясь на околоземной орбите, вам надо носом корабля Предтеч попасть в центр базы). База будет испытывать трудности с энергией, и для налаживания нормальных связей вам придется привезти туда немного радиоактивных элементов. Поговорите с командиром базы о том, где их можно найти в Солнечной системе. После вашего возвращения вы сможете нормально разговаривать с командиром базы, он расскажет вам о событиях, произошедших за последние 20 лет, поражении «Альянса» и «рабском щите». После этого он попросит вас разгромить лунную базу, на которой ведется совместное патрулирование Ильвратов и Спатов. После этого высадитесь на Луну (предварительно просканировав ее на источник энергии). Найдите пустующую Лунную базу и заберите все, что найдете там. Ваше возвращение станет неожиданностью для командира базы. Для вас неожиданностью станет нарушение радиосвязи с базой и нападение патрульного корабля Ильвратов. Этот корабль был послан Ур-Куановским кораблем (встреченным ранее) для вашего уничтожения. После восстановления связи с командиром базы последняя превращается из станции контроля за «рабским щитом» планеты в космическую верфь для вашего обслуживания. Она станет отправной точкой для ваших путешествий по галактикам. Здесь вы сможете пополнить запасы горючего, нанять экипаж, купить боевой корабль и дополнительные блоки к кораблю Предтеч. После этого сюжет игры развивается по вашему желанию.

В Солнечной системе вы найдете корабль Спати (с симпатичными существами с одним большим глазом на голове). Это первый возможный союзник в борьбе с Ур-Куанами. При столкновении с ним у вас погибнет несколько человек. В качестве извинения за это, при соответствующем вашем хамском поведении, в сочетании с угрозами, корабль присоединится к вам. Кроме того, он сообщит вам координаты базовой звездной системы Спати и пароль для общения с Высшим Советом Спати.

### Союз со Спати

Чтобы добиться союза со Спати (Эпсилон Груис — Epsilon Gruis — первый спутник планеты 1, координаты 241.6:368.7), вы должны побывать на их родной планете. Для связи с Высшим Советом используйте код. Код будет предложен вам в строке ответов. Спати предложат вам выполнить маленькую работенку в обмен на обещание вступить в союз с вами. Они попросят вас очистить основную планету от чудовищ. Соглашайтесь, так как, отловив зверюшек, вы потом можете их продать торговцу Мельнорму. После того, как вы выполните это, возвращайтесь для общения с Советом. Совет попытается уклониться от обещания, но, пригро-




*Многозначительное молчание партнера по переговорам.*

зив им выпустить на волю живой груз, хранящийся в ваших трюмах, вы легко добьетесь их согласия. После этого вы сможете покупать на земной базе их корабли. Поторопитесь купить хотя бы несколько кораблей. Это лучший на начальном этапе корабль, который за счет самонаводящихся (хотя и слабеньких) ракет, в сочетании с хорошей маневренностью, станет грозным оружием в ваших руках.

Вскоре после этого Спати будут заперты Ур-Куанами под «рабский щит». Побывайте на спутнике их планеты вторично, и там вы найдете Передатчик Умга (Umgah Caster) — устройство космической связи. Это устройство поможет вам в любой момент вызвать в пространстве торговца Мельнорма.

## Спасение Зок-Фот-Пик

Раса существ-тройняшек Зок-Фот-Пик (Альфа Тукана — Alpha Tucana — 400.0:543.7) страдает от междоусобиц Ур-Куанов и Кор-А. Вы можете встретить их представителя в системе Ригель (Rigel, 210.4:208.3) у планеты 3 и пообещать им защиту. После передачи сигнала «Help» уничтожьте крейсер Кор-А у их планеты, а также всякую другую живность, которая найдется в этой солнечной системе. После этого они предоставят вам свои корабли. Будьте аккуратны при подходе к этой звездной системе. Пространство вокруг нее контролируется Ур-Куанами и Кор-А. Лучше уклонитесь от поединка в пространстве, так как там очень много вражеских кораблей (кстати, прекрасное средство против крейсеров Ур-Куанов и Кор-А — корабль Спати).

## Знакомство с расой Пканк

Совсем недалеко от Земли (Гамма Крюгер — Gamma Krueger — 952.2:052.5) находится базовая планета расы птицеподобных Пканк. Они согласятся на союз и подарят вам 4 своих корабля. Кроме того, они дадут вам устройство под названием Чистящий Шпиндель (Clear Spindle). Это устройство пригодится вам позже. Затем они отправятся на поиски своих братьев Йехатов и вскоре исчезнут с карты. После этого они появятся в игре во время последней битвы, эффектно придя со своими братьями к вам на помощь.

## Космические торговцы — раса Мельнорм

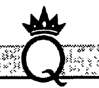
Раса циклопов Мельнорм — космические торговцы. Они путешествуют по галактике, собирая животных и координаты особых планет — Радужных миров. У них вы сможете покупать новые технологии и информацию о различных событиях, расах, истории галактики, заправиться топливом. Вам обязательно надо купить у них информацию о ритуальной войне Кор-А и Ур-Куанов, и о расе Миконов.

## Координаты Радужных миров

Координаты Радужных миров, которые удалось обнаружить:

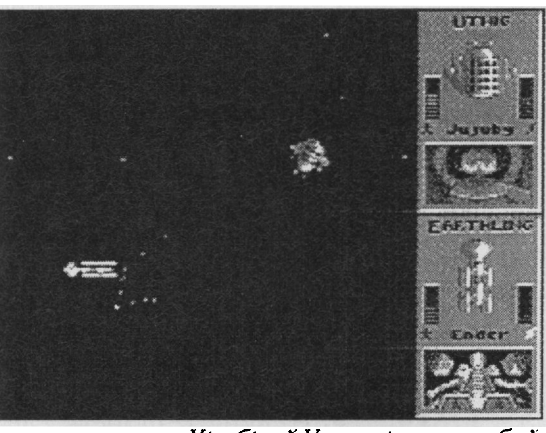
**Таблица 1.**

| **Название, система** | **координаты** | **планета** |
|---|---|---|
| Бета Пегаса (Beta Pegasei) | 39.5;745.8 | планета 1 |
| Эпсилон Дракона (Epsilon Draconis) | 283.6;785.7 | планета 1 |
| Эпсилон Липи (Epsilon Lipi) | 543.7;827.0 | планета 1 |
| Бета Лепорис (Beta Leporis) | 766.6;866.6 | планета 1 |
| Гамма Акуари (Gamma Aquarii) | 853.4;879.7 | планета 1 |
| Гроомбридж (Groombridge) | 996.0;904.2 | планета 1 |
| Альфа Андромеда (Alpha Andromedae) | 862.5;700.0 | планета 1 |



| Название, система | координаты | планета |
|---|---|---|
| Гамма Ретикули (Gamma Reticuli) | 741.6;508.3 | планета 1 |
| Гамма Кеплер (Gamma Kepler) | 602.0;297.9 | планета 1 |
| Зета Секстантис (Zeta Sextantis) | 468.1;91.6 | планета 1 |

Вероятно, это неполный список Радужных миров. Мы не смогли проверить все звезды, так как их очень много.



*Храбрый Утвиг рвется в бой.*

## Контакт с Арилоу — выход в подпространство

Перед контактом с мистической гуманоидной расой Арилоу доберитесь до системы Альфа павонис (Alpha Pavonis, 056.2:800.0). На седьмой планете потерпел крушение Ур-Куановский корабль. Заберите с него Искривитель пространства (Warp Pod). После этого выходите к точке пространства 043.9:637.2 с 17 по 20 число месяца (каждый месяц в эти числа там открывается вход в подпространство). Войдя в подпространство, найдите планету Арилоу. Они согласятся на союз и починят вам искривитель пространства. Кроме того, они предоставят вам несколько своих кораблей. Устройство для входа в подпространство называется Portal Spawner. При его помощи вы можете в любой момент, в любой точке войти в подпространство. Это серьезно сокращает время перемещения по галактике и экономит топливо, так как в подпространстве оно не тратится. Кроме того, через подпространство можно уйти от навязчивых преследователей. Для его активации выберите в меню управления пункт «устройство» (device), после этого найдите это устройство, и вы в подпространстве.

Вот координаты всех выходов из подпространства:

**Таблица 2.**

| Вход в подпространство | Выход | Примечания |
|---|---|---|
| 448.0:504.0 | 565.7:971.2 | (Система Ланкус — Lyncis) |
| 458.0:492.0 | 858.0:018.6 | |
| 466.0:514.0 | 230.1:398.8 | (Владения Спати) |
| 476.0:496.0 | 611.6:413.1 | (Система Камелеопардис — Camelopardalis) |
| 488.0:538.0 | 973.5:315.3 | (Пространство Друджей) |
| 520.0:514.0 | 011.1:940.9 | (Владения Слайландро) |
| 520.0:540.0 | 582.3:617.6 | (Система Кратерус — Crateris) |
| 530.0:528.0 | 775.2:890.6 | (Между Сапоксами и Утвигами) |
| 544.0:532.0 | 036.8:633.2 | (Владения Арилау) |
| 492.0:492.0 | 005.0:164.7 | (Владения Ильвратов) |
| 506.0:474.0 | 190.9:092.6 | (Недалеко от Земли) |
| 516.0:466.0 | 567.3:120.7 | (Пространство Майкона) |
| 502.0:460.0 | 318.3:490.6 | (Между Спати и Зог-Фот-Пик) |
| 476.0:458.0 | 409.3:772.7 | (Север пространства Ур-Куанов) |
| 468.0:464.0 | 921.0:610.4 | (Система Арктурус — Arcturus) |

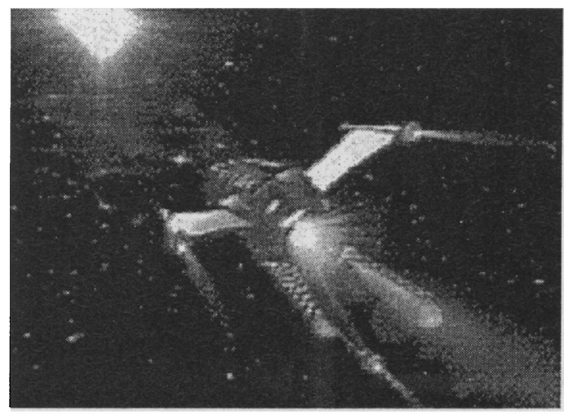
Все примечания даны либо по принадлежности пространства к сфере влияния какой-либо расы, либо по тому, рядом с какой звездой расположен выход.

### Исследовательские зонды Слайлэндро

Если вам надоели сумасшедшие исследовательские зонды, заверяющие в миролюбии, но нападающие на вас, посетите планету расы газовых пузырей Слайлэндро (Бета Кови — Beta Corvi — 0333.3:981.2). Убедите эти существа в опасном поведении их зондов, после чего они скажут вам код их самоуничтожения. Кроме этого, вы получите там много ценной информации об истории галактики и некоторых других расах. Вскоре после передачи кода зонды перестанут нападать на вас.

### Щит Таало и Говорящая Зверушка

Раса Орз — странные, похожие на лимон создания — обитает в системе Гамма Велпекулае (Gamma Vulpeculae, 371.1:253.7). Они заключат с вами пакт, но в разговоре будьте осторожны — не упоминайте расу Андросинт, вы просто испортите с ними отношения. После этого посетите планету в Дельта Велпекулае (Delta Vulpeculae, 372.1:261.9). Там, на спутнике планеты 2, найдите Щит Таало (Taalo Shield) — он защищает от телепатического воздействия и пригодится в дальнейшем.



*Через тернии к звездам.*

После получения Щита Таало можете посетить амебоподобную расу сиреневого цвета — Умга (197.8:598.8, Бета Орионис — Beta Orionis). Они побывали на разбитом корабле Ур-Куан до вас и забрали оттуда Говорящую Зверушку (Talking Pet). Без боя они вам ее не отдадут, поэтому уничтожьте для начала десяток их кораблей. После того, как заберете «зверушку», можете вернуться еще раз. Они будут приветствовать ваше появление и дадут вам четыре корабля, но после этого нападут на вас. Лучший выход из ситуации — воспользоваться устройством экстренного выхода из боя и сохранить корабли.

»Зверушка» — жаба-телепат отвратительного вида, «штатный» переводчик Ур-Куанов. Она попытается подчинить вас себе, но Щит Таало не даст ей этого сделать.

### Контакт с расой Друдж

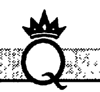
Кроме Мельнормов, в игре существуют еще одни торговцы — это Друджи, похожие на демонов создания, по какой-то причине постоянно прикованные к потолку. Они продадут вам несколько предметов (в том числе и корабли) в обмен на людей. Можно обойтись и без них, так что ваша совесть может спать спокойно. Кроме того, они продадут несколько нужных предметов в обмен на фрагмент оболочки Микона (Mykon Egg). Вы можете найти ее в трех местах:

— Бета Коперникус (Beta Copernicus, 600.8:261.1), планета 1;
— Гамма Скорпи (Gamma Scorpii, 647.9:206.2), планета 1;
— Гамма Бра (Gamma Brahe, 635.4:272.9), планета 1.

Возьмите в одном из мест скорлупу и обменяйте ее на Розовую сферу (Rosy Sphere).

### Новые союзники: Сапоксы и Утвиги

Две союзные расы: насекомоподобные Сапоксы (Бета Либрае — Beta Librae — 741.4:912.4) и странная, окруженная туманом, раса Утвигов (Бета Акуари — Beta Aqquarii — 862.9:869.4) с удовольст-



вием присоединятся к вам. Для этого необходимо просто посетить Сапоксов и починить сломанный ультрон (Broken Ultron) Утвигам.

## Последний предмет для ультрона и уничтожение Траддашей

Для починки ультрона вам необходимо иметь несколько деталей: Водная спираль (Aqua Helix), Розовая сфера (Rosy Sphere), Чистящий Шпиндель (Clear Spindle). Как найти две из них, описано выше. Остается найти Водную Спираль (Aqua Helix).

Для этого вам надо уничтожить расу носорогов — Траддашей, владеющую Водную Спираль (Aqua Helix). Их сфера влияния недалеко от Умга. Они верные союзники Ур-Куан.

Недалеко от Друджей в системе Арктурус (Arcturus, 964.5:579.1) на планете 1 вы найдете остатки уничтоженной Ур-Куанами цивилизации. Обыщите спутник планеты, там вы найдете еще одно устройство космической связи — Приемник Бувукс (Burvux Caster). Оно также может вызвать торговца Мельнорма, но оно вам необходимо для других целей. После использования его можно продать Друджам.

Недалеко от сферы влияния воинственных и доверчивых паукообразных Ильвратов, кстати, входящих в «Иерархию», находится звезда Альфа Таури (Alpha Tauri, 022.9:366.6). Там расположены основные боевые силы Ильвратов. Воспользуйтесь Burvux Caster, и они примут ваши команды, как откровения своих богов. После этого они уничтожат Траддашей и погибнут сами.

## Починка ультрона и Супербомба Утвигов

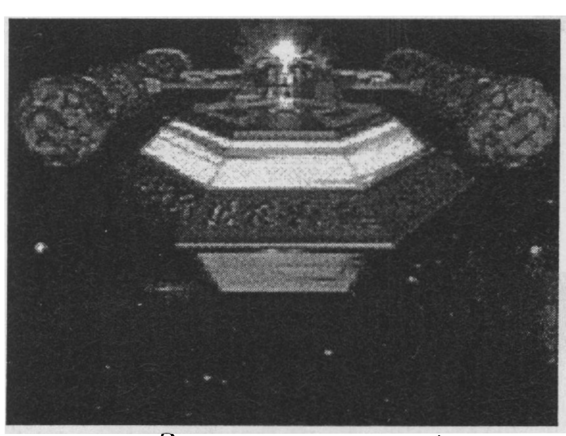
После этого вы можете забрать с планеты 1, звезда Зета Драконус (Zeta Draconis, 277.6:867.3), Водную Спираль (Aqua Helix). Затем, используя поочередно три предмета (сначала Водную спираль, затем Розовую сферу и в конце Чистящий Шпиндель), почините ультрон (о нахождении читайте в пунктах: «Знакомство с расой Пканк»; «Контакт с расой Друдж»; «Уничтожение Траддашей»). Отдайте его Утвигам. В награду они дадут вам очень мощную бомбу. Она находится в Зета Хадес (Zeta Hyades, 850.0:937.2), планета 4, спутник 2. После этого Утвиги и Сапоксы нападут на Ур-Куан и Кор-А. Кроме того, теперь вы сможете закупать на своей базе их корабли.

За бомбой охотитесь не вы одни. Первыми там окажутся любители древностей — Друджи. В результате спора они предложат вам убраться прочь. Уничтожьте хамов и заберите бомбу. Она пригодится вам в конце игры.

## Последний воин Шофиксти

Севернее от Орза — сфера влияния расы Вукс, странных существ серо-зеленого цвета с хоботом вместо носа. Поговорите с любым их патрульным кораблем и узнайте о дружески настроенном к вам представителе этой расы адмирале Зексе. После этого вам придется уничтожить патруль. Второй способ узнать о нем — поговорить с торговцем Мельнорм, правда, за это он возьмет денег. Это лучше, так как торговец сообщит вам о находящихся у него самках почти полностью уничтоженной расы Шофиксти.

Отправляйтесь к Зексу на Альфа Гренков (Alpha Grenkov, 422.0:198.6). Поговорите с адмиралом. Он предложит вам в качестве выкупа за самок поймать для него зловредную тварь для зверинца с планеты 1 Дельта Ланкис (Delta Lyncis,



*Это величественное зрелище не перестает удивлять.*

570.4:937.5). После того, как вы доставите ему тварь, он попытается вас обмануть. Кончится вранье плохо — тварь вырвется и сожрет его (мораль — врать нехорошо). После этого заберите с планеты резервуар с замороженными самками (Shofixti Maidens).

От Мельнорма узнайте местонахождение последнего воина Шофиксти капитана Танаки. Он живет в звездной системе Дельта Гоно (Delta Gorno, 290.8:026.9). Посетите капитана; увидев его, вы наверняка поймете, почему эта воинственная раса полуволков-полулюдей была уничтожена Ур-Куанами . Он обезумел после гибели своей расы и нападет на вас. Вступите с ним в бой три раза и, не стреляя, воспользуйтесь устройством аварийного выхода из боя, при этом все три раза обругайте его как следует. На третий раз он придет в себя. Отдайте ему самок. Он улетит восстанавливать расу, но на вашей базе появятся корабли Шофиксти. Купите один — это необходимо.

## Как добиться поддержки Йехатов

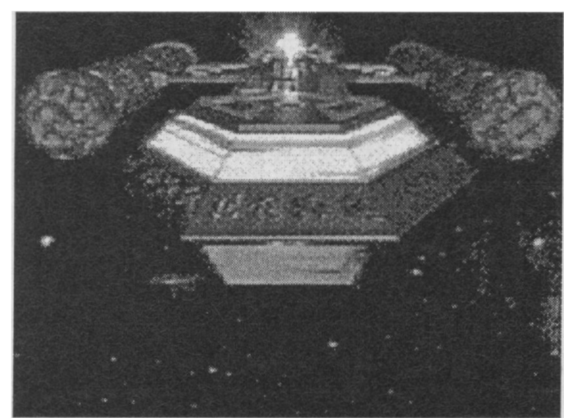
Теперь вы можете побывать у Йехатов. Это собратья Пканков, но если Пканки похожи на птиц, то Йехаты скорее похожи на птеродактилей. Их основная система — Гамма Серпентис (Gamma Serpentis, 492.3:029.4). Пообщайтесь с любым патрульным кораблем. Под давлением королевы после гибели Шофиксти Йехаты были вынуждены перейти на сторону «Иерархии». Убедите их в том, что они неправы, и предъявите как доказательство возрождения Шофиксти их боевой корабль. Йехаты будут возмущены предательством королевы и начнут гражданскую войну. Не заходите на их «базовую» планету, королева попытается вас уничтожить. После раскола найдите любой корабль повстанцев. Попросите их о помощи, и они с радостью выделят вам несколько кораблей. Позже можете повторить просьбу — вам не откажут. Передвигаясь в сфере влияния Йехатов, будьте осторожны: сторонники королевы всегда будут нападать на вас.

## Последняя любовь капитана Землян

Некогда в «Альянс» входила странная раса гуманоидов-женщин — Сирены. После поражения Ур-Куаны создали для них резервацию на Бетельгейзе (Betelgeize, 412.5:377.0). Планета закрыта «рабским щитом», но на орбите есть база Сирен. Перед ее посещением вам надо сделать две вещи. Во-первых, найдите еще одну скорлупу от яйца Миконов, координаты систем, где ее можно обнаружить, приведены выше. Во-вторых, купите у Мельнорма информацию о разрушении Миконами родной планеты Сирен. После этого посетите базу Сирен. Первый раз вы уйдете с пустыми руками. Вернитесь через некоторое время вторично. Сирены согласятся перейти на вашу сторону, правда, при этом вам придется пользоваться не только дипломатическими методами убеждения. Если вы подумали об их запугивании, то вы ошиблись. Если у вас нет расовых предрассудков, то вы станете любовником командира базы, это упростит вам задачу.

## Уничтожение Миконов

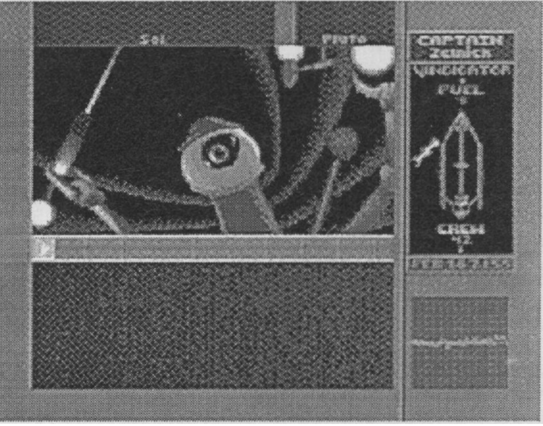
Ко времени вашего второго прилета Сирены решат отомстить Миконам за разрушение родной планеты и попросят вас помочь им в этом рискованном предприятии. Перед вами две задачи. Во-первых, Сирены предложат вам вернуть им их корабли, конфискованные Ур-Куанами. Они расскажут вам о месте, где они хранятся — это спутник планеты 1 в Эпсилон Камелеопардис (Epsilon Cameleopardis, 593.7:393.7) — и дадут специалис-



*Неожиданные встречи на просторах Галактики.*



тов, способных открыть хранилище кораблей. Слетайте туда, но будьте аккуратны: звезда — в сфере влияния Ур-Куанов и Кор-А. Кроме того, в самой системе очень много кораблей врага. После удачного возвращения вас попросят выполнить вторую задачу — передать Миконам дезинформацию и заманить их в ловушку. База медузоподобных Миконов на Эпсилон Скорпи (Epsilon Scorpii, 629.1:220.8). Вступив с ними в контакт, расскажите им о новой планете для колонизации. Они отправятся туда, а вы тем временем должны забрать генератор солнечной энергии (Sun Device) с планеты 1 в Бета Бра (Beta Brahe, 639.5:231.2). Перебейте охрану, против нее лучшее средство — корабль Утвигов, и заберите оттуда генератор солнечной энергии.



*Что нам скажет брат по разуму?*

## Освобождение Чммр

После этого вам осталось посетить последнего союзника — расу Chmmr. Эта раса — гибрид рас Чен-Джезу и Ммрнмхрм. Ее представители выглядят, как кристаллы. Как и Сирены, они заперты в резервации в системе Прокон (Procyon, 074.2:226.8), где в результате их слияния образовался этот странный гибрид. Чтобы освободить их, примените над их планетой Sun Device. В результате «рабский щит» исчезнет. Возможно, для переговоров с планетой необходимо устройство связи (Burvux Caster).

Вы, наверное, уже купили у Мельнорма информацию о боевой платформе Са Матра — супероружие Ур-Куан. Chmmr переоборудуют ваш корабль для ее уничтожения и усилят действие бомбы Утвигов, расскажут, как вам до нее добраться и уничтожить. Кроме того, теперь вы можете покупать их корабли на своей базе. «Аватар» — так называется их корабль — один из самых сильных кораблей в игре. После этого вас доставят на базу в Солнечной системе корабли Chmmr. Соберите флот для решающей битвы.

## Последний бой

Ваша цель в системе Дельта Кратерус (Delta Crateris, 620.0:593.5), планета 5. Чтобы убрать охранный флот, используйте жабу-телепата. После этого вы получите доступ к платформе. Уничтожьте охрану — шесть кораблей Ур-Куанов и Кор-А. После этого можно «познакомиться поближе» и с платформой. В этот момент после уничтожения охраны к вам подойдет помощь. Это корабли победивших в гражданской войне Йехатов и Пканков, все-таки нашедших своих братьев. Они восполнят ваши потери своими кораблями.

Для уничтожения платформы необходимо ликвидировать генераторы силового поля и на корабле Предтеч пройти к центру платформы. Далее наслаждайтесь просмотром финала игры.

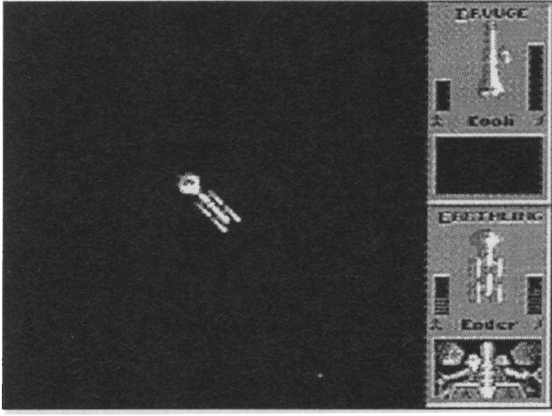
# Советы по прохождению игры

Наверное, начинающему игроку будет полезно несколько советов. Прежде всего, советы по общему прохождению игры:

— *Все квесты в игре можно решить в течение двух лет, поэтому совершенно спокойно можете посвятить первый год облету близлежащих звезд и сбору полезных ископаемых, ловле животных. После этого у вас останется много времени для решения основных задач игры.*

*— Сканируйте все планеты по всем трем параметрам: минералам, живым организмам, источникам энергии (артефактам). Это поможет вам определить: стоит или нет спускать зонд на планету? Кроме того, это поможет вам обнаружить артефакты, по каким-либо причинам выпавшие из зоны нашего внимания.*

*— Не торопитесь с установлением дипломатических контактов. Связь с другими расами очень часто связана с риском быть атакованным кем-либо при пролете через чужую сферу влияния. Поэтому, пока вы не наберете достаточную эскадру и пока не вооружите как следует корабль Предтеч, советуем отложить дипломатию.*



*Враг повержен.*

*— В случае, если вас остановил чей-либо патрульный корабль, постарайтесь для начала переговорить с задержавшим вас. Даже если он не откажется от глупой затеи напасть на вас, вы получите некоторое количество информации.*

*— Если ваш корабль достаточно хорошо вооружен, то самый простой способ заработать деньги — RU — это уничтожение кораблей «Иерархии». На это тратится немного времени, это очень опасно, но крайне выгодно. Так что постарайтесь проложить маршрут так, чтобы выполнить квесты и заработать деньги.*

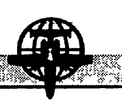
*— Чтобы заработать как можно больше кредитов у Мельнорма, побывайте в 2-3 радужных мирах. Это даст вам возможность купить начальные технологии и информацию.*

*— Постарайтесь как можно быстрее добыть устройство Portal Spawner, позволяющее входить в подпространство. Перемещения в подпространстве экономят энергоресурсы вашего корабля и сокращают время перемещения к цели. Если вокруг много кораблей врага, а вы неспособны сразиться с ними, Устройство входа в подпространство (Portal Spawner) поможет избежать ненужного контакта.*

*— Не пытайтесь уничтожить все корабли на базовой планете какой-либо расы. Корабли никогда не кончатся, денег вы не получите, а свои корабли можете потерять. Кроме того, после такой попытки вам придется воспользоваться для бегства системой экстренного выхода из боя, а это очень рискованно.*

*— В отношении поединка кораблей можно дать один совет: изучите способности ваших кораблей сначала в Супербою (Super Melee), а затем на практике. Помните, что бронированного гиганта можно уничтожить маленьким, но подвижным кораблем, зная сильные и слабые стороны обоих.*

*— Остается пожелать вам успешного прохождения игры. Надеемся, что игра понравится вам, и вы пройдете ее с удовольствием.*



# Стратегия и управление

К сожалению, стратегические игры не очень распространены на телевизионных приставках, в том числе и на 3DO. От общего количества игр они составляют совсем незначительную часть. На персональных компьютерах царит совсем другая картина — стратегий для них в последнее время выходит, пожалуй, даже больше, чем аркад. Для такого положения есть вполне объективные причины. Во-первых, телеприставки изначально ориентированы на аркадные игры, именно для таких игр они и создавались: приставка — это что-то типа игрового автомата на дому (например, именно так строилась рекламная кампания экзотичной для нашей страны телеприставки Neogeo). Во-вторых, стратегическую игру, пусть даже самую простую, невозможно пройти с ходу, за один вечер, за нее надо браться всерьез и надолго, а значит, возникает необходимость сохранять текущее положение игры — записываться. Игра должна создать файл, в котором будет храниться информация о положении дел в вашей игре, и этот файл необходимо куда-то записать. На персональных компьютерах с записью не возникает никаких проблем — к вашим услугам весь винчестер. Но вот, например, на шестнадцатибитных приставках записывать файлы уже некуда. Правда, на некоторых, исключительно редких, играх для шестнадцатибитных приставок проблема решалась за счет того, что в картридж вставлялась дополнительная микросхема, подпитываемая батарейками. Но на компакт-диски, на которых находятся игры для 3DO, записать что-либо еще, увы, невозможно. В самой приставке есть, конечно, небольшой запас памяти для записи сохраненных игр, но в том-то и дело, что он очень невелик и ориентирован в основном на простые игры, а не на огромные «сохранялки» сложных программ. К тому же и во время игры компьютер должен хранить в памяти и обрабатывать большие объемы информации — на персональных компьютерах дополнительные данные можно скачивать с винчестера, а на приставках с небольшим объемом оперативной памяти многие игры либо стали бы немилосердно тормозить, либо не пошли бы совсем.

К недостаткам стратегий при переносе их на приставки можно отнести и неудобство управления многочисленными меню при помощи джойстика — для подавляющего большинства игр этого жанра в качестве игрового манипулятора идеально подходит мышь. Из-за не слишком высокого разрешения телевизора (количества точек на экране) не очень удобно читать надписи в меню и иконках. Еще одна немаловажная причина немногочисленности стратегий именно на 3DO заключается в том, что эта приставка создавалась для того, чтобы наглядно демонстрировать последние достижения в области компьютерной графики — трехмерный синтез, реальное видео, оцифрованную речь. В стратегиях подобные вещи, конечно, не помешают, но, вместе с тем, без них можно спокойно обойтись. В первую очередь, важны не графические изыски, а концепция, игровой интерес. Многие аркады, бывшие в свое время хитами, ныне прочно забыты как раз из-за того, что они теперь «не смотрятся», а лучшие из старых стратегических игр продолжают жить.

С другой стороны, подобная немногочисленность стратегий на 3DO имеет и свои положительные стороны — переноса на эту приставку удостаиваются лишь самые лучшие, проверенные временем хиты жанра. Например, перед пользователем IBM, не обладающим большим запасом времени, но очень любящим стратегические игры, стоит мучительная проблема выбора — во что же мне играть? Игр столько, что глаза разбегаются. Обладатель 3DO лишен подобных проблем — игр немного, и все они являются хитами. Итак, что же такое — стратегические игры? В чем причина их неослабевающей популярности? Она более чем проста — ведь в этих играх вы можете взять на себя роль полководца. Помните поговорку — «Плох тот солдат, который не мечтает стать генералом». Солдатом в нашей стране может стать каждый представитель мужского населе-

ния, достигший восемнадцатилетнего возраста. Более того, благодаря всеобщей воинской обязанности он должен стать солдатом. Даже если вы не очень стремитесь встать в строй, райвоенкомат все равно будет доставать вас повестками, а иногда и вежливыми визитами милиционеров. Стать генералом в нашей стране, да и во всех прочих странах, может далеко не каждый. Для этого нужно заканчивать военное училище, долго карабкаться по служебной лестнице. К тому же быть генералом, а уж тем более генералом на войне — это большая ответственность за жизни солдат, за принятие решений в экстремальных ситуациях. Достаточно вспомнить тот факт, что во время Великой Отечественной войны осенью 41 года было расстреляно все командование Западного военного округа. Хотя оно в значительной степени и не было повинно в катастрофических поражениях первого военного лета.

Так что, если вы хотите стать генералом, не испытывая многолетних тягот армейской службы, не подвергая опасности свою жизнь и жизни ваших подчиненных — выход остается только один: игра. В игре вы можете переиграть отгремевшие сражения и войны, причем подчас с самыми неожиданными результатами. В игре вы можете стать не только генералом, но и полновластным властителем целой страны. Вы можете осуществить заветную мечту всех диктаторов, начиная от Александра Македонского и кончая Адольфом Гитлером — завоевать мир. Причем в случае неудачи вам не придется глотать яд в подземном бункере, над которым пылает ваша столица. Да что там мир — есть игры, которые дают вам возможность завоевывать целые галактики и вселенные. Во многих играх вам придется взять на себя роль не только полководца, но и экономиста — какая же война без крепкого тыла, военных заводов, научно- исследовательских институтов, разрабатывающих все более новое и более смертоносное оружие? Есть игры, в которых вы сможете взять на себя еще и роль дипломата.

Первые стратегические игры появились еще задолго до рождения персональных компьютеров и телевизионных приставок. Очевидно, они возникли одновременно с первыми военными конфликтами — наверное, и полководцы глубокой древности находили какие-нибудь способы имитировать сражения и войны. Если у вас есть желание углубиться в историю человечества, можно вспомнить о том, что люди разных стран и эпох обожали играть в солдатиков — в эту игру играли и в доисторические времена, о чем красноречиво свидетельствуют результаты археологических раскопок. Можно вспомнить и классический советский фильм «Чапаев», в котором знаменитый Василий Иванович при помощи овощей и кухонных принадлежностей имитирует бой между белыми и красными. Играли в стратегические игры и на более серьезном уровне — например, незадолго до Великой Отечественной Войны в советском Генеральном штабе проводилась военная игра на тему вероятного вторжения немцев. За немцев играл Георгий Константинович Жуков и, как легко догадаться, блестяще выиграл, что, впрочем, ничуть не помешало ему впоследствии выигрывать у немцев вполне реальные сражения.

Но если оставить в стороне экскурсы в историю и говорить только о компьютерных стратегических играх, то мы приходим к однозначному выводу, что компьютерные стратегии ведут свою родословную от настольных стратегий, так называемых wargames — «военных игр». Настольная военная игра представляет собой карту поля боя, разбитую на шестигранные клетки-гексы, по которой вы передвигаете свои дивизии. Каждая дивизия обладает определенными параметрами, влияющими на ее эффективность на поле боя. Главное неудобство в подобных играх заключается в необходимости постоянных подсчетов во время поединков — в правилах игр приводятся формулы, по которым вы можете подсчитать, какие потери понесла та или иная дивизия, да и вообще, какие результаты имеют все ваши действия. Не претерпев практически никаких изменений, подобные игры перешли на персональные компьютеры. Исчезло неудобство, связанное с необходимостью произведения подсчетов на бумажке — теперь эту утомительную обязанность взял на себя компьютер. Но никуда не делся другой, не такой бросающийся в глаза недостаток настольных военных игр — вы могли переиграть лишь одну битву какой-нибудь одной из войн. Например, если брать игры, посвященные Второй Мировой, то битву за Москву или высадку со-

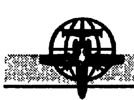


юзников в Нормандии. Ну, а как насчет того, чтобы переиграть всю Вторую Мировую от 1939 до 1945? В настольном варианте такую идею реализовать невозможно — либо получится просто большая серия независимых друг от друга игр, либо придется делать игровое поле размером с небольшой стадион. Ну, а играющим предстоит затратить на такую игру немногим меньше времени, чем длилась настоящая Вторая Мировая.

Но зачем привносить ограничения, присущие настольным играм, в игры компьютерные? Правильно — абсолютно незачем. У разработчиков игр появилась возможность внести в стратегии невиданный ранее размах. Одним из наследников настольных «военных игр» стал Panzer General — одна из лучших стратегических игр на тему Второй Мировой не только на 3DO, но и на IBM. В этой игре перед вами ставится очень сложная задача — ни много ни мало, выиграть всю Вторую Мировую войну. Наверное, вы обратили внимание на слово Panzer в названии игры? Можете не заглядывать в англо-русские словари, там вы его вы все равно не найдете. Это слово является сокращением от немецкого «panzercampfwagen» — «бронированная боевая машина», или, попросту говоря, немецкое название танка. Так что в этой игре вам предстоит стать немецким танковым генералом Второй Мировой и вести стальные легионы Вермахта на завоевание мира. Конечно, у многих может возникнуть вполне закономерный вопрос — «А стоит ли воевать именно за Третий Рейх?». Но не нужно думать, что игра создавалась клиническими неофашистами, все свободное от создания игр время посвящающими распеванию нацистских гимнов и перечитыванию бестселлера Гитлера «Моя борьба». В этой игре вам предстоит стать именно генералом и именно воевать, а не заниматься, например, строительством концлагерей и уничтожением мирного населения завоеванных стран. Не стоит забывать и о том, что именно военные были, в основном, участниками заговора против Гитлера летом 1944 года. Политика вас не волнует — вы должны вести солдат в бой и побеждать.

Вы можете начать войну с нападения на Польшу в 1939, а закончить ее победоносным штурмом Вашингтона. Вам предстоит сделать то, что не удалось таким знаменитым немецким генералам, как Гудериан, Роммель, Манштейн, Готт. Впрочем, если вы не раскроете во всей полноте свои полководческие навыки, война в этой игре закончится именно так, как она закончилась в реальности — Красная Армия дойдет до стен Берлина, союзники высадятся в Нормандии, и от наступательных операций вам придется перейти к глухой обороне. Игра разбита на отдельные битвы-сценарии, в ходе каждого из которых вы должны за определенное строго ограниченное количество ходов захватить определенные вражеские города. В зависимости от того, насколько быстро вы справились с поставленной задачей, компьютер выбирает для вас следующее поле боя. Например, после захвата Польши вы можете очутиться в Норвегии, а можете приступить к покорению Бельгии и Франции. После удачного захвата Франции вы можете приступить к операции «Морской Лев» — высадке десанта в Англии, после чего осуществить план «Барбаросса», захватить Москву и оказаться у стен Вашингтона. Но если вы будете медлить, вас ждет еще и Северная Африка, и Средиземноморье, и многочисленные битвы на Восточном фронте — Сталинград, Курская дуга. К тому же войну не обязательно начинать именно с 1939 года, вы можете вступить в войну и в 1941 году, и в 1943, причем, по вашему выбору, либо на Востоке, либо на Западе. К тому же вы можете играть и в режиме отдельных сценариев — в этом режиме можно играть и вдвоем. А при игре в одиночку вы можете играть и за Красную Армию, и за войска союзников. Практически все мыслимые битвы Второй Мировой к вашим услугам.

Конечно, яркая впечатляющая графика имеет в стратегических играх не такое первостепенное значение, но Panzer General, тем не менее, использует богатые технические возможности 3DO по максимуму — в паузах между битвами вы увидите кадры кинохроники Второй Мировой, посвященные тем сражениям, которые вам предстоит выигрывать. Столкновения войск на поле боя комментируют красочные рисованные ролики, в которых вы увидите взрывающиеся и горящие танки, пехоту, разрываемую на куски артиллерийскими снарядами, пылающие самолеты, устремляющиеся к земле.




Но, возможно, вас совсем не интересуют события Второй Мировой войны — она закончилась более полувека назад, и ее итоги вас полностью устраивают. Как, впрочем, устраивают и итоги всех войн, которые вело человечество за всю свою долгую историю. Действительно — зачем ворошить прошлое, сражения уже отгремели, поля битв, некогда густо пропитанные кровью, ныне заросли травой, на месте руин высятся новые города. Не лучше ли применить свои навыки полководца на полях сражений войн, никогда не имевших места в реальности? Тогда вам, несомненно, понравится Perfect General — игра, посвященная не какому-то конкретному военному конфликту, а просто войне. Полем битвы в этой игре стали просторы никогда не существовавшего государства Конолия. На господство над этим государством претендуют три враждующих генерала, и если у вас есть такое желание, вы вполне можете стать одним из них.

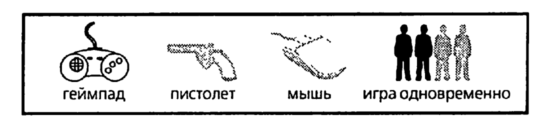
Если в Panzer General вы вели в бой дивизии, укомплектованные реально существовавшими танками, самолетами, артиллерийскими орудиями, в этой игре вы командуете совершенно абстрактными боевыми единицами. В вашем распоряжении несколько видов бронетехники — от броневичков до тяжелых танков, обычная и самоходная артиллерия, широкий ассортимент пехоты. Впрочем, такого не слишком обширного перечня боевых единиц более чем достаточно для широкого разнообразия тактических решений, как при наступлении, так и при глухой обороне.



# PANZER GENERAL

## Танковый генерал

Издатель ........................................ SSI
Изготовитель ................................ SSI
Размер........................................... 1 CD




**НАША ОЦЕНКА**
Изображение ............. ★★★★☆
Звук ............................. ★★★☆☆
Сюжет/концепция ...... ★★★★★

**ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС**
Играть в первый раз ... ★★★★★
Играть снова и снова .. ★★★★★
Играть с друзьями ...... ★★★★☆

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**



Panzerkampfwagen — «бронированная боевая машина» — так по-немецки называется танк. Бронированные боевые машины с черными крестами на башнях в августе 1939 года стремительно двигались вглубь Польши, сметая все на своем пути. В 1940 стальные легионы Панцерваффе вздымали пыль на дорогах Франции и Норвегии, Югославии и Греции. Окрашенные в песочно-желтый цвет танки появились и среди пустынь Северной Африки. Эти грозные машины, управляемые опытными и безжалостными экипажами, сеяли смерть. Они оставляли за собой перемолотые гусеницами противотанковые батареи, объятые пламенем остовы танков союзников, окопы, наполненные изувеченными телами. Казалось, ничто в мире не в силах остановить эту силу. Разработанная в нашей стране маршалом Тухачевским теория танковых клиньев была блестяще реализована на практике и позволяла немцам, одержав ряд молниеносных побед, поставить на колени практически всю Европу. И лишь после нападения на нашу страну рухнул миф о непобедимости немецкой военной машины. На Восточном фронте немцы теряли целые танковые дивизии, которые почти полностью истреблялись в жарких кровопролитных сражениях.



*Pz IVE на дорогах России.*

Но, тем не менее, это был противник, которого нельзя недооценивать — танкисты были элитой немецкой армии. О многом может сказать такой факт — когда было налажено воздушное сообщение с окруженной в Сталинграде армией Паулюса, немцы вывозили из котла не офицеров и даже не раненых, а именно танкистов. Страшной силой были элитные танковые дивизии СС — такие, как «Мертвая Голова», «Рейх», «Адольф Гитлер». По своей эффективности они приравнивались к двум обыкновенным дивизиям Вермахта. Их укомплектовывали самой новой и самой совершенной техникой. Ну, а о профессионализме солдат, которые этой техникой управляли, можно и не говорить.

Panzer General даст вам возможность примерить фуражку немецкого генерала и попытаться ни много ни мало — выиграть всю Вторую Мировую войну, начиная с нападения на Польшу в 1939, кончая победоносным штурмом Вашингтона в 1945. Задачу эту никак не назовешь простой — реальные немецкие генералы с ней так и не справились.

Игра является наследником настольных военных игр — wargame. Каждая такая игра представляла собой имитацию какого-нибудь известного сражения. Перед вами было игровое поле, разбитое на шестигранные клетки-гексы. По этому полю вы перемещали свои дивизии, каждая из которых обладала набором параметров, определяющих ее живучесть и эффективность на поле боя: количеством клеток, которое она может пройти за ход, силой атаки, степенью защиты и т. д. Параметры подбирались таким образом, чтобы добиться хоть какого-то соответствия игровой боевой единицы и ее реального прототипа. Неудобство настольных игр заключалось в необходимости постоянно кидать кубики и производить вычисления для того, чтобы выяснить, какие потери понесла та или иная дивизия. Если результат не устраивал одного из игроков, то все манипуляции с кубиками и параметрами дивизий приходилось повторять заново. Практически не претерпев никаких изменений, wargame были перенесены на компьютеры. Отпала необходимость бросать кубики и что-то считать — эти обязанности взял на себя компьютер. Вам оставалось только лишь руководить войсками. Но все равно — обилие меню, иконок, игровых параметров могло отпугнуть от подобных игр кого угодно.



*Гудериан - "танковый генерал" Третьего Рейха.*

Panzer General — одна из самых удачных попыток создать «военную игру» для всех, а не для одних лишь оголтелых фанатиков жанра. Меню и иконок в игре, конечно же, много, но разобраться в них не составляет никакого труда, да и необходимость залезать во все эти меню возникает не так часто, управление отличается простотой и функциональностью.

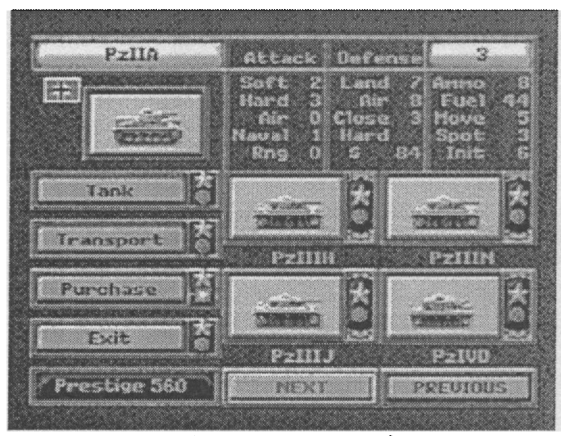
Если старые wargames позволяли вам выиграть (или проиграть), как правило, всего одну битву, пусть даже и грандиозную, то Panzer даст вам возможность выиграть всю Вторую Мировую. Не будем рассматривать вопрос — а стоит ли выигрывать войну за Третий Рейх? В игре вам не придется сжигать деревни, расстреливать пленных, строить концлагеря. Такие понятия, как мирное население или военнопленные, в игре просто отсутствуют. Иногда вам придется столкнуться с партизанами, но партизаны представляют собой полноценные вражеские дивизии, сражающиеся в ва-



шем тылу. Вы берете на себя роль не нацистского преступника, а боевого генерала. Перед вами — только война и ничего более. К тому же не следует забывать, что среди казненных или приговоренных к длительным срокам заключения по приговору международного суда в Нюрнберге не было ни одного генерала Вермахта, а мемуары «танкового» генерала Гудериана «Воспоминания солдата» и «Танки, вперед!» переводились на русский язык еще в пятидесятые годы и с тех пор неоднократно переиздавались.

Итак, вам предстоит покорять мир. Но покорение мира — это отнюдь не непрерывный процесс — игра разбита на отдельные битвы-сценарии. Всего в игре 36 сценариев, но вам, конечно же, не придется проходить их все. Самый короткий путь к победе — 9 выигранных битв, самый длинный — 16. В каждом сценарии ваша задача — за строго ограниченное количество ходов успеть захватить стратегически важные города противника. Захватывать абсолютно все города и уничтожать абсолютно все войска противника совсем не нужно. Если вы не уложились в срок — вы проиграли. Например, если вы не успели в самом первом сценарии за 10 дней (ходов) взять польские города Кутно и Лодзь, расчистив тем самым путь на Варшаву, на незащищенную западную границу Третьего Рейха обрушивается объединенная мощь Англии и Франции. Если в середине войны вы не добились успеха на своем участке фронта, то Верховное Командование не сможет перекинуть резервы на наиболее угрожающие направления, и там Вермахт ждет военная катастрофа. Так что воевать нужно быстро. Правда, и победа тоже может быть разной — если вы только-только уложились в отведенное количество ходов, вы одержали Minor Victory, если справились с поставленной задачей в 2 раза быстрее, вас ждет Major Victory. Разновидность победы оказывает немаловажное влияние на выбор следующей битвы. Чем больше вы одержите «быстрых» побед, тем скорее закончится война. Если у вас нет желания выигрывать всю войну целиком, вы можете выбрать любой из сценариев и выиграть одну-единственную битву. В этом режиме игры вы можете играть не только за Третий Рейх, но и встать на сторону его непримиримых врагов. Вы можете спасти от оккупации Польшу, разбить немцев в сороковом на подступах к Парижу. Сделать так, чтобы война с Советским Союзом закончилась именно так, как она закончилась в реальности. В этом режиме у вас есть возможность играть вдвоем, а играть с человеком всегда намного интересней, чем с компьютером.

Сильная сторона игры — реализм во всем, что касается военной техники, которой укомплектованы ваши дивизии. На вооружении Вермахта и его противников состоят совершенно реальные модификации существовавших тогда танков, бронетранспортеров, самолетов, артиллерийских орудий и т. п. Конечно, тем, кто не ориентируется в истории военной техники, придется внимательно присматриваться к параметрам боевых единиц. Но для того, чтобы сэкономить ваше время, в конце описания игры мы приводим краткие сведения о немецкой бронетанковой технике. Единственная условность заключается в том, что каждая дивизия укомплектована каким-либо одним видом оружия — если это танковая дивизия, то в ней находятся лишь танки какой-то одной модификации, если это артиллерийская дивизия, то она вооружена лишь одним видом пушек, и т. п. Настоящая немецкая танковая дивизия состояла из одного или двух танковых батальонов, в каждом из которых было в среднем три роты (каждая рота имела на вооружении танки различных модификаций), одного батальона мотопехоты, дивизиона самоходных орудий, зенитной батареи, противотанковой батареи, разведроты и роты саперов. Состав, как видите, более чем пестрый.




*Сезонная распродажа танков.*

Итак, в предрассветное небо взлетают сигнальные ракеты. Танки с грохотом и лязгом устремляются к государственной границе. В небе разгорается зарево — но это еще не рассвет, а артподготовка. И поднимающееся солнце вскоре осветит плотные ряды бомбардировщиков, летящих к вражеским городам. Начинается Вторая Мировая война. Ее исход теперь зависит только от вас.

# Управление

Управление игрой осуществляется при помощи многочисленных меню. Но вот вызывать эти меню и пользоваться ими вам придется при помощи клавиш джойстика. В родной PC-версии управление происходит с помощью мышки. Управление джойстиком особенно удобным назвать нельзя, но стоит к нему привыкнуть, и никаких проблем не возникает.

←, →, ↑, ↓ — перемещение курсора в меню и по клеткам карты.

(A) — вызов меню, переход из одного меню в другое. Если вы не выбрали ни одного соединения, то нажатием этой клавиши вызываются Options и Main Menu. Если вы выбрали какое-то соединение, то нажатием на (A) вы вызываете Unit Menu.

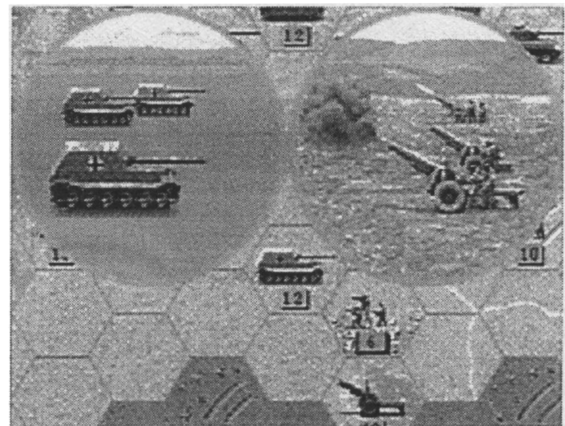
(B) — выделение боевой единицы. Приказ этой единице двигаться к выбранной клетке или атаковать. В меню при помощи этой клавиши задействуются иконки.

(C) —выход из меню. Если вы выбрали какое-то соединение, то, нажав на (C), вы возвращаетесь в состояние, предшествующее выбору соединения.

# Игровые меню

## Стартовое меню (Start game)

На фоне карты Европы вы увидите небольшое меню — начало игры (Start game), при помощи которого вы сможете вступить в войну. При этом вы получаете возможность выбрать следующие пункты:



*Выдержат ли "фердинанды" огонь тяжелых гаубиц?*

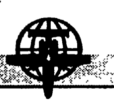
### Scenario

Игра в режиме отдельных сценариев. Если у вас нет желания заниматься выигрыванием всей войны, можете выбрать себе всего одну битву, какая вам больше по душе. Всего, как мы уже говорили, их 36. И не забудьте, в этом режиме вы сможете играть и вдвоем. Выбрав этот пункт меню, нажмите на (B), и вы окажетесь в небольшом настроечном меню.

**SetScenario** — вы должны выбрать уровень сложности — Easy (легкий), Medium (средний), Hard (тяжелый).

### Custom

Зайдя в строку Custom, вы сможете создать свой собственный уровень сложности — решить, какое у противника должно быть финансовое положение (Prestige), и каков боевой опыт его солдат



(Experience). Вы можете опустошить бюджет врага, и тогда ему не на что будет закупать новые дивизии, а его солдат сделать необстрелянными новобранцами, но тогда игра превратится в настоящую бойню, и играть будет неинтересно. Сделать это можно при помощи двух шкал в правой части экрана: минус (-) — маленькие значения, ослабляющие врага, плюс (+) — большие значения.

*Любая из битв Второй Мировой ждет вас.*

## Poland

Затем выберите саму битву — по умолчанию в этой строке строке стоит самый первый сценарий — Poland (Польша), здесь же вы можете узнать, какова ваша боевая задача в интересующем вас сценарии. Выбрав то, что вам нужно, наведите курсор на O'kay.

**Start** — начать сценарий.

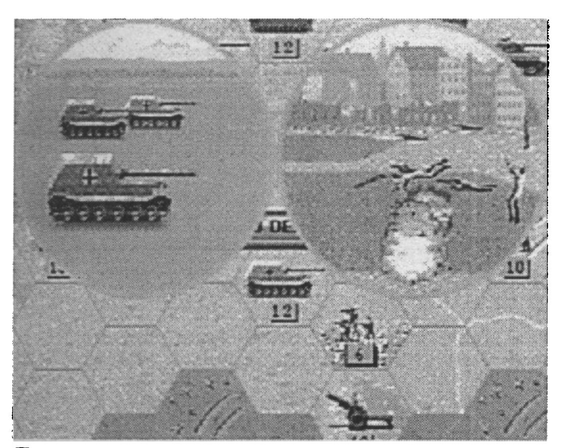
**Exit** — вернуться в основное стартовое меню.

**Set control** — вам предстоит решить, чью сторону вы примете в предстоящей битве. Иконка, изображающая орла, обозначает немцев (Axis), пятиконечная золотая звезда — союзников (Allied). Иконка с изображением лица офицера — немецкого или союзного — означает, что за эту сторону будете сражаться человек, иконка с изображением компьютера, конечно же, означает ту сторону, за которую будет биться компьютер. Заставить компьютер сражаться за обе воюющие стороны невозможно — это означает автоматическую победу немцев. Но если вам хочется посмотреть, как компьютер воюет сам с собой — ничего не нажимайте в течение долгого времени, и вы увидите Demo игры.

## Campaign

Долговременная военная кампания, вы можете принимать командование Вооруженными силами Третьего Рейха и начинать Вторую Мировую войну.

Здесь вы тоже можете выбрать уровень сложности, в точности так же, как и в режиме «Сценарии».



*Пехота несет потери.*

Помимо уровня сложности, вы можете выбрать момент, когда вы начинаете боевые действия:

**1939 год** — реализация плана «Вайс» — нападение на Польшу.

**1941 год** — West (Запад) — вы начнете войну посреди пустынь Северной Африки. Вам предстоит сделать то, что не удалось прославленному генералу Роммелю — включить эти пустыни в состав Третьего Рейха.

**1941 East** (Восток) — с Европой и Африкой разобрались без вас, а вам поручили реализацию плана «Барбаросса» — нападение на Советский Союз.

**1943 West** (Запад) — союзники высадились в Италии, Муссолини свергнут, положение хуже некуда — только вы сможете спасти Германию.

**1943 East** — дела на Восточном фронте идут далеко не блестяще — Вермахт только что потерпел сокрушительное поражение под Сталинградом, но не все потеряно, теперь ход войны в надежных руках — вас ждет операция «Цитадель» и новая битва за Москву.

**Start** — начать выбранную вами битву.

## Load

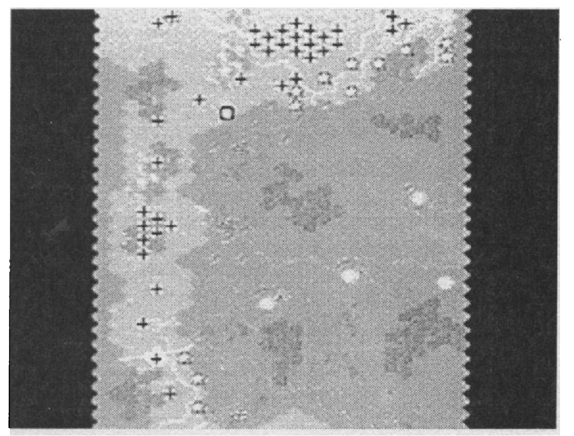
Загрузить старые «сохранялки» и продолжить ранее начатую битву.

## Demo

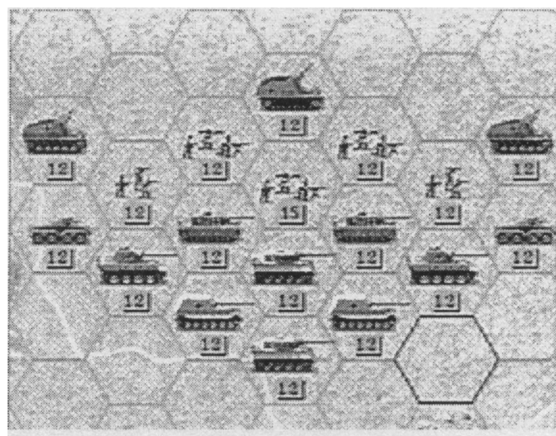
Посмотреть «демку» игры, или, иначе говоря, посозерцать, как компьютер играет сам с собой.

## Главное меню (Main Menu)

Главное меню игры (Main Menu) вызывается на экран кнопкой (A), если вы не выделили ни одного соединения.



*Стратегическая карта. Расстановка сил перед боем.*



*Тактическая карта. Затишье пред бурей.*

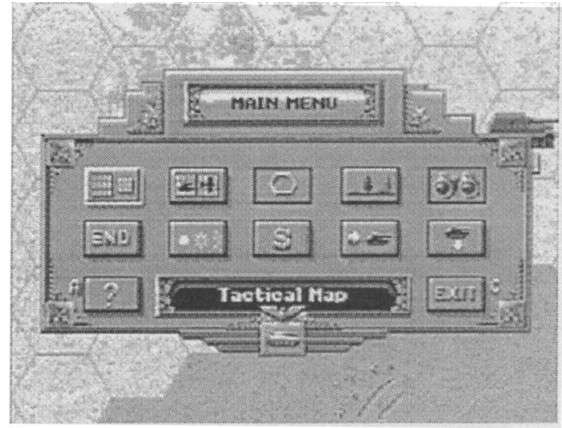
**Strategic/Tactical map** — стратегическая/тактическая карта. Тактическая карта стоит по умолчанию — просто карта местности, разбитая на шестигранники с нарисованным рельефом. По ней и вы, и противник передвигаете свои дивизии, имеющие вид танков, самолетов, солдат. Но в этом режиме карты вы сможете видеть лишь небольшую часть поля боя и не способны в полной мере оценить стоящие перед вами задачи. Стратегическая карта поможет вам увидеть всю местность, которую вам предстоит завоевать. Дивизии имеют на ней вид крестиков (немцы) и звездочек (союзники). Главное достоинство этого режима карты в том, что вы сразу сможете увидеть, что именно вам надо захватить в первую очередь — города, которые вам надлежит захватить любой ценой, имеют вид зеленых шестигранников, города, которые захватывать необязательно — выглядят просто как кучки камней. Начав очередное сражение, в первую очередь загляните на стратегическую карту, чтобы не распылять силы и не захватывать все подряд.

**Air/Surface** — выбор между воздушными и наземными войсками (самолет и танк на фоне карты) — в бой в этой игре вступают не только наземные войска, но и военно-воздушные силы. При этом сравнительно часто возникают ситуации, когда эскадрилья самолетов и наземное соединение находятся на одной клетке — при помощи этой иконки вы выбираете, каким соединением вам управлять. В режиме стратегической карты вы сможете наблюдать либо только эскадрильи самолетов, либо только наземные (морские) войска.



**Hexsides** — шестигранник — включить или выключить деление карты на шестиугольные клетки-гексы. Не разбитая на клетки карта выглядит намного интересней, но зато по клеткам очень легко ориентироваться.

**Save/load** — записаться или, наоборот, загрузить старые «сохранялки». Прежде чем записаться, не лишним будет зайти в пункт меню Delete File и расчистить место для будущей «сохранялки» — save этой игры занимает слишком много места. Записываясь, будьте предельно внимательны — часто запись идет поверх «сохранялок» от других игр, и прежде чем стереть старую «сохранялку», вас спросят — стоит ли это делать.




*Основное меню игры.*

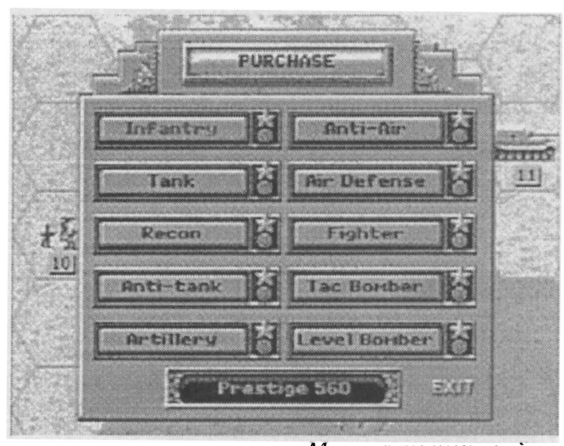
**Show unit/terrain** — (Деревья) —вы должны выбрать, на что вам приятнее смотреть: на марширующие дивизии или просто на леса и горы. Выберите то, что представляет для вас большую эстетическую ценность.

**Unit info** — информация о боевых единицах (бинокль) — включить или выключить возможность посмотреть параметры ваших воинских соединений. Выключать параметры явно не следует, даже если вы знаете их наизусть (часть параметров меняется по ходу игры — емкость топливных баков и боекомплект расходуются в ходе сражений).

**End** — конец хода (надпись End), все ваши дивизии выполнили ваши приказы, теперь настает черед противника предпринимать ответные действия.

**Show Weather** — посмотреть погоду (солнце, снежинка, капли дождя) — почерпнуть информацию о погоде. Зайдите в этот пункт меню, и на экране появится информация о погоде — например, «Сегодня прекрасная погода, а завтра будет еще лучше» (Today weather is fair, tomorrow weather is fair), или наоборот — «Сегодня ужасная погода, а завтра будет еще хуже» (Today weather is bad, tomorrow weather is bad). Погода оказывает немаловажное влияние на эффективность действий авиации. При плохой погоде ваши бомбардировщики либо наносят врагу минимальные потери, либо вообще не наносят никаких потерь. Правда, не забудьте, что и зенитчикам плохая погода тоже мешает целиться в ваши самолеты (тогда еще не было зенитных ракет с инфракрасным наведением, зенитных комплексов с мощными радарами и прочих вещей, которые позволяют сбивать самолеты в любое время суток и в любую погоду). Так что, совершая боевые вылеты в плохую погоду, вы почти ничем не рискуете, просто зря жжете бензин и тратите бомбы.

**Purchase Unit** — покупка войск (символическое изображение доллара) — вы можете пополнить запас живой силы и военной техники. Количество дивизий, которыми вы можете командовать, лимитировано — сверх строго ограниченного количества, вы ничего не сможете купить. Начиная с 42 года, немецкая промышленность уже не могла полностью удовлетворить нужды фронта. Новейшие танки («тигр», «пантера», «элефант») выпускались в ограниченных количествах. У вас же не будет подобных сложностей — есть деньги, покупайте, что хотите, и в каких хотите количест-




*Меню закупки войск.*

вах. Например, тех же тяжелых истребителей танков «элефант» у немцев было всего лишь чуть меньше 90 штук, и ими было укомплектовано всего два батальона. Вы же (при наличии средств) можете иметь хоть десять дивизий с «элефантами». Зайдя в этот пункт меню, выберите сначала род войск, который вы хотите пополнить новыми дивизиями:

***Infantry*** — пехота, сюда же входят десантники и инженерные войска.
***Tank*** — танки.
***Recon*** — легкие броневики.
***Artillery*** — артиллерия, сюда же входят и самоходные артиллерийские установки.
***Anti tank*** — перевод не требуется — противотанковая артиллерия.
***Air defense*** — зенитки.
***Anti Aircraft*** — самоходные зенитные установки.
***Fighter*** — истребители.
***TacBomber*** — пикирующие и фронтовые бомбардировщики.
***Level bomber*** — тяжелые бомбардировщики.

Ниже вы можете увидеть сумму (в единицах престижа), которой вы располагаете. Эта сумма будет заметно увеличиваться по мере того, как вы захватываете города и уничтожаете вражеские дивизии. Как мы уже говорили, на вооружении воюющих сторон состоит реально существовавшая техника — тот, кто разбирается в истории военной техники, явно не просадит деньги впустую. Ну, а всем прочим рекомендуем обратить самое тщательное внимание на параметры покупаемых вами войск.

Рядом с картинкой, изображающей боевую единицу, которую вы хотите купить, находится то, что можно условно назвать лампочкой — если лампочка ярко-красная, это значит, что с финансами у вас далеко не все благополучно, и с покупкой этого соединения вам придется подождать. Если лампочка зеленая — все в порядке, смело тратьте ваши денежки. Для того, чтобы совершить покупку, для начала надо выделить то, что вы хотите купить, а затем навести курсор на надпись Purchase. Иногда изображения всех выставленных на продажу боевых единиц не помещаются на экран, и тогда вы сможете посмотреть, что же там есть еще, при помощи надписи Next. При помощи надписи Previous вы можете вернуться к предыдущему перечню.

Ставить свежеприобретенные дивизии можно лишь в принадлежащих вам городах либо в их ближайших окрестностях. Пойти в бой они смогут, только начиная со следующего хода. Если вы запасаетесь пехотой или артиллерией, будет не лишним купить для них транспорт (для этого нужно зайти в одноименный раздел закупочного меню) — вы можете купить либо грузовики, либо бронетранспортеры. Пехота и пушки на борту грузовиков становятся более уязвимыми, но грузовики и стоят дешевле, и расстояния способны преодолевать более солидные.

Ну, а теперь вернемся к оставшимся пунктам главного меню.

**Goto Unit** — (стрелка, указывающая на танк) — заглянув сюда, вы можете получить исчерпывающую информацию о том, сколько дивизий находится под вашим командованием. Более того — вы можете получить исчерпывающую информацию о каждой дивизии. Наведя курсор на надпись Goto Unit, вы берете на себя командование выделенным в общем списке соединением.

**Deploy Unit** —(танк и стрелка, направленная вниз) — при помощи этой иконки вы можете перебирать соединения, которые на этом ходу еще не совершили никаких действий. В PC-версии этот пункт меню имеет немаловажное значение. На 3DO вы можете перебирать войска при помощи клавиш.

**Options menu** — (знак вопроса) — выход в Options Menu (настроечное меню игры). В отличие от PC-версии, эта иконка не является жизненно необходимой — на 3DO переход из одного меню в другое осуществляется при помощи клавиши Ⓐ.

**Exit** — выход из меню — еще одна иконка, доставшаяся в наследство от PC. На 3DO выйти из меню можно, нажав клавишу Ⓒ.



## Параметры боевых единиц

Теперь о параметрах закупаемых вами боевых единиц:

**Cost** — стоимость в единицах престижа.

**Max Ammo** — размер боекомплекта в условных единицах, одна такая условная единица тратится на одну атаку.

**Max Fuel** — вместимость топливных баков в условных единицах. Исходя из какого принципа расходуется топливо, не совсем ясно. Разные виды техники расходуют на преодоление одного и того же расстояния разное количество топлива. Очевидно, это связано с прожорливостью двигателя. Порой запас топлива есть и у пехоты — это отнюдь не запас шнапса, а бензин для грузовиков и бронетранспортеров, на которые эта пехота может сесть.

**Movement Leg** — расстояние, которое соединение способно пройти пешком, измеряется в клетках игрового поля.

**Tracked** — этот же параметр для гусеничной техники.

**Half tracked** — то же самое для полугусеничныхмашин.

**Air** — расстояние, которое соединение может преодолеть по воздуху.

**Spotting** — дистанция, с которой соединение может засечь противника.

**Range** — зона поражения огня соединения, этот параметр актуален только для артиллерии и кораблей, у всех прочих соединений он равен нулю. Для того, чтобы накрыть кого-то смертоносным огнем, им нужно подойти к противнику вплотную.

**Initiative** — этот параметр определяет, кто первым начинает атаку, ваша дивизия или вражеская. Если инициативность выше у врага, то первым атакует он, если у вас — первый удар наносит ваша дивизия, если значения одинаковы, то обе дивизии атакуют одновременно.

**Soft Attack** — эффективность поражения вражеской пехоты и артиллерии.

**Hard Attack** — эффективность огня по танкам, артсамоходам и бронетранспортерам.

**Air Attack** — способность уничтожать воздушные цели.

**Naval Attack** — эффективность в борьбе с кораблями противника.

**Ground Defense** — взглянув на этот параметр, вы сможете прикинуть шансы этой дивизии уцелеть под огнем артиллерии противника.

**Air Defense** — а этот параметр поможет вам определить, насколько опасны для этого соединения воздушные налеты.

**Close Defense** — способность защищаться в ближнем бою.

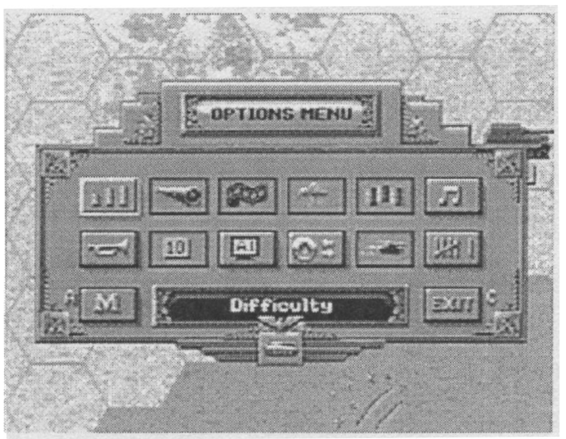
У воинских соединений есть параметр, который отсутствует на момент их формирования — это, конечно же, боевой опыт — Experience. По мере того, как ваша дивизия будет вступать в схватки с врагом, рядом с ее названием будут появляться звездочки — одна, другая, третья, или, если вспомнить известный фильм — «Лучше всего, когда пять звездочек», хотя их может быть и больше. Рядом с этими звездочками стоит название сражений, в которых они заработаны. Многозвездочная дивизия способна эффективно расправляться даже с более сильным противником.

## Настроечное меню (Options Menu)

При помощи этого меню вы сможете менять условия игры. В зависимости от вашего желания, вы можете либо заметно облегчить, либо кардинально усложнить условия, в которых будете воевать. Вызвать это меню вы сможете, нажав на клавишу (A), когда находитесь в Main Menu.

**Difficulty** — сложность игры (три прямоугольника разной высоты) — здесь вы можете менять уровень сложности. Если вы переоценили или, наоборот, недооценили свои силы, не забудьте заглянуть в эту операцию. Как менять уровень сложности, вы уже знаете.

**Hidden Units** — включить или выключить способность видеть только войска врага, доступные обозрению ваших дивизий. Или, иначе говоря, видеть либо все силы противника, либо только то, что находится у вас под носом. Надо ли говорить о том, какие преимущества дает вам режим полной видимости. С одной стороны, это не совсем честно, а с другой стороны, можете считать




*Настроечное меню игры.*

это разведданными — ведь если играть по-честному, то такое понятие, как разведка, в игре отсутствует начисто.

**Animation** — анимация (моток кинопленки) — включить или выключить анимацию — ролики, которые служат комментариями к сражениям. Анимация в этой игре, конечно, заслуживает всяческих похвал, но если вы засели за игру всерьез и надолго, то лучше не тратить время на просмотр этих однообразных заставок.

**Weather** — погода (солнце, снежинка, капли дождя) — включить или выключить погоду. Теперь над вашими солдатами всегда будет чистое ясное небо, а вашей авиации не будет мешать туман или низкая облачность.

**Supply** — заправка (штабель бочек) — печально, но факт — горючее и боеприпасы имеют склонность кончаться. Эта операция позволит вам установить на своих машинах вечные двигатели и вооружить солдат оружием с бесконечным боекомплектом. Но игра тогда потеряет реализм и станет куда менее интересной. Вводить такой режим имеет смысл, когда вы играете в первый раз.

**Music** — музыка (условное изображение ноты) — включить или выключить музыку. Музыка в этой игре неплохая, только весьма однообразная, и за долгие часы успеет вам порядком поднадоесть. Лучше всего, выключите ее и вставьте в ваш магнитофон кассету с немецкими маршами.

**Sound** — звуковые эффекты (горн) — включить или выключить звуковое сопровождение. Выключать его явно не следует — грохот взрывов, вой несущихся к земле бомб, треск пулеметных очередей — все это очень оживляет игру.

**Unit Strength** — численность дивизий (цифра 10) — каждая ваша дивизия обладает определенной численностью (хотя дословно это переводится как сила), но зайдя в этот пункт меню, вы можете сделать так, что о численности и ваших, и вражеских дивизий вам придется только гадать.

**Show AI** — вы можете наделить себя возможностью наблюдать за действиями противника. Все передвижения вражеских войск будут у вас как на ладони. Не совсем честно, зато очень удобно.

**Show Score** — дословный перевод этой операции означает просмотр заработанных вами очков — но роль очков в этой игре выполняют уничтоженные вами и врагами дивизии, так что вы попросту можете сравнить, у кого потери выше.

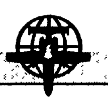
**AI Move Fast/Slow** — скорость перемещения вражеских войск при включенном режиме наблюдения за ходами соперника. Если вы заставите вражеские дивизии двигаться медленно — у вас будет возможность лучше узнать, куда именно они направляются.

**Main Menu** — (буква М) — выход в Main Menu. О переходе из меню в меню мы уже говорили выше.

**Exit** — выход из меню. На всякий случай напоминаем, что сделать это можно, просто нажав на клавишу ⟨**C**⟩.

## Управление войсками (Unit Menu)

Управлять войсками достаточно просто — сначала наводите курсор на ту дивизию, которой вы хотите отдать приказ, нажимаете клавишу ⟨**B**⟩, и вокруг выделенной дивизии более светлым цветом обозначатся те клетки, по которым она может перемещаться. Наведите курсор на одну из этих



светлых клеток и нажмите (B), и дивизия отправится в путь в указанное вами место. Если она оказалась рядом с противником (на соседних клетках, или противник находится в пределах досягаемости вашего артиллерийского огня), то наведенный на вражескую дивизию курсор превращается в багрово-красный прицел. Это значит, что две дивизии — ваша и вражеская — могут заняться выяснением отношений. Еще раз нажмите на (B), и дивизия вступит в бой. Но при помощи курсора вы сможете отдавать только два вида приказов — добраться до нужной клетки и атаковать. Все остальные приказы вы сможете отдавать при помощи Unit Menu. Для того, чтобы попасть в это меню, необходимо, выделив соединение, нажать на (A).

**Mount/Dismount** — (грузовик, корабль) — использовать имеющийся у дивизии транспорт — грузовики, бронетранспортеры, корабли и изредка самолеты. Погрузиться на транспорт дивизия может только до того, как она предприняла атаку. Выгрузившись из транспорта, она может атаковать или продолжать движение своим ходом. Частным случаем погрузки/разгрузки является погрузка на самолет. Как правило, в начале сценария дивизия уже погружена на самолеты. Если эта способность сохранилась за дивизией, то для того, чтобы снова взойти на борт воздушного транспорта, ей необходимо попасть на аэродром. Десантники также могут грузиться на самолеты, находясь на аэродроме. Для того, чтобы разгрузить дивизию, находящуюся на самолетах, вам необходимо посадить самолет на аэродром. В противном случае транспортный самолет так и будет висеть в воздухе, пока у него не кончится бензин, или его не собьют вражеские истребители. Аэродром для посадки не нужен только десантникам, но вот для погрузки на самолет он жизненно необходим. Вражеский пустой город, занятый дивизией, погрузившейся на грузовики, все еще считается принадлежащим противнику. Для того, чтобы захватить этот город, дивизии придется выгрузиться с транспорта. Дивизии, плывущие на кораблях, можно высадить в любой точке побережья. Но атаковать с моря не рекомендуется — вы понесете большие потери. Высаживайтесь там, где нет противника.

**Replacement** — (два танка) — восполнение потерь дивизии. На восполнение потерь тратятся деньги, хотя и не такие большие, как на закупку новой дивизии. Эскадрильи самолетов могут восстанавливать свою численность только тогда, когда находятся на аэродромах или прилегающих к ним клетках. Для восполнения потерь и заправки топливом (см. ниже) дивизия пропускает ход.

**Elite Replacement** — (два танка и буква E) — восполнение потерь до уровня, превышающего имевшуюся ранее численность дивизии. Восстанавливать личный состав таким способом могут только дивизии с богатым боевым опытом.

**Resupply** — заправка (штабель бочек) — заправка горючим и боекомплектом. Необходима только в том случае, если вы не отключили режим расхода топлива и боеприпасов. Самолеты автоматически заправляются на аэродромах и прилегающих к ним клетках (естественно, на своих аэродромах, а не на вражеских).

**Name Unit** — имя соединения (ручка и лист бумаги) — многие дивизии Вермахта, а также все дивизии Войск СС, помимо номера, носили еще и собственные имена. Вот и вы тоже можете присвоить дивизии имя, либо в соответствии с исторической обстановкой, либо просто так, как вам нравится.

**Unit Info** — информация о дивизии

**Upgrade Unit** — модернизация дивизии (мчащийся танк) — вы сможете укомплектовать соединение более дорогой и эффективной техникой. Модернизация возможна только в момент, когда дивизия находится в городе или на приле-



*Королевские тигры на маневрах.*

гающих к нему клетках, на нее тратятся не только деньги, но и время — дивизия пропускает ход.

**Disband Unit** — (перечеркнутый танк) — расформировать дивизию. Расформировывать дивизии имеет смысл в том случае, когда у вас полный комплект подразделений, а вам очень хочется купить, например, дивизию «тигров». Расформировывайте какие-то там Т-I — и освобождается место для нужного вам соединения.

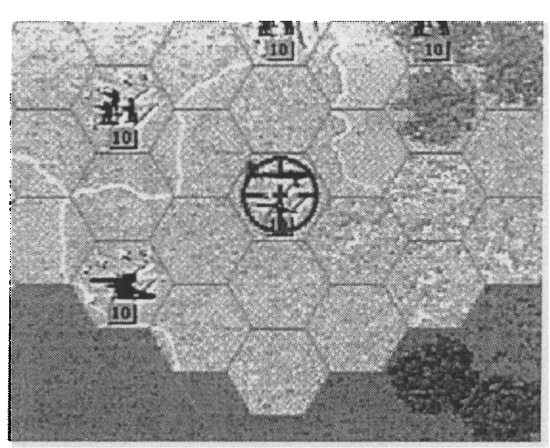
**Show Score** — этот пункт прекрасно знаком вам по настроечному меню.

**Undo Move** — отмена движения (перечеркнутая стрелка) — вы приказали дивизии двигаться к определенной клетке, а затем почему-то изменили свое решение. При помощи этой операции вы сможете отменить приказ. Но если дивизия успела совершить атаку, вернуть ее таким образом на исходные позиции уже нельзя. Хотя благодаря такой возможности вы можете проводить разведку в тылу противника — посылать вглубь вражеской территории какое-нибудь слабое, но обладающее большим запасом хода соединение, а затем, обнаружив врага, при помощи этой команды возвращать его назад.

# Описание игры

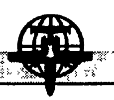
Итак, еще раз напоминаем, к чему сводится ваша задача в игре. В каждой битве за определенное количество ходов вы должны захватить те или иные вражеские города (на стратегической карте они выделены зелеными клетками). Город считается занятым, если в него ступила нога вашего солдата или въехала гусеница вашего танка. Проще говоря, если в него вошло ваше какое-либо сухопутное соединение. Если над вражеским городом висит ваш самолет, это совсем не значит, что вы его захватили, если во вражеский порт заплыл ваш корабль или подводная лодка — порт по-прежнему остается в руках противника (а подводную лодку так и вообще никто не заметит — она же под водой). Еще раз напоминаем, что город, занятый подразделением, погрузившимся на грузовики, не считается захваченным.

На клетке, где расположен любой город, есть изображение государственного флага страны, которой он принадлежит. По этим флагам вы легко сможете сориентироваться, где свой город, а где чужой. В городах вы сможете закупать и модернизировать войска. Свежезахваченный город во вражеском тылу может оказаться ценным источником пополнения ваших редеющих войск. Свои города, расположенные в прифронтовой полосе (в пределах досягаемости врага), не следует держать пустыми. Ведь захватывать города умеете не только вы. Ничто не помешает противнику поступить таким же образом с вашим пустым городом. Конечно, не стоит держать вокруг него огромный гарнизон, но одна пехотная дивизия не помешает. С первой попытки ее все равно не уничтожат, а вам будет известно, что город подвергся атаке, и вы успеете предпринять ответные действия (самый простой способ отбиться от врага — закупить в осажденном городе свежие войска).



*Атака тактических бомбардировщиков.*

Артиллерия в этой игре имеет свойство поддерживать огнем атакованные войска. Вы атакуете вражескую дивизию, на задних клетках находится вражеская артиллерийская батарея. И стоит вам начать атаку, как вражеская артиллерия автоматически откроет огонь по вашей дивизии. Не забудьте о том, что на преодоление водных преград (если поблизости нет мостов) соединение тратит три хода.



На первом ходу оно просто останавливается перед рекой. Второй ход расходуется на переход через реку, и лишь с третьего хода обретает способность спокойно двигаться дальше.

Используйте различные рода войск по их прямому назначению.

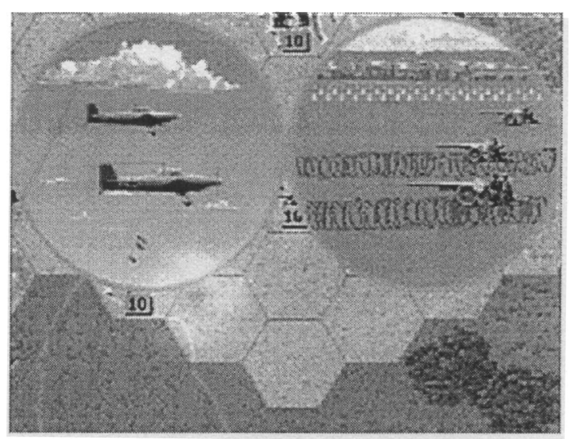
**Пехота (Infantry)** — это слишком обширное понятие. Обыкновенные автоматчики (Wehr), действительно, являются не чем иным, как пушечным мясом. Более или менее равные шансы на успех они имеют только в схватке с другими такими же пехотными соединениями и артиллерией, особенно гаубицами, не предназначенными для стрельбы прямой наводкой. Пехота, имеющая богатый боевой опыт, представляет собой грозную силу, способную бороться с укрепрайонами и танками. Оптимальное решение — купить для такой пехоты бронетранспортеры — хоть они и стоят дорого, но зато эффективность пехотных подразделений возрастает на порядок. Специализированные виды пехоты — гренадеры (Grenader) и разведчики (Pioniere) представляют собой уже более реальную угрозу — у них повышается сила атаки, в том числе и Hard Attack — атаки по бронированным целям. Саперы (Bridge Eng) способны не тратить ходы на преодоление водных преград, обладают большим запасом хода, но в бою откровенно слабы. Десантники (LuftW) хороши тем, что могут преодолевать большие расстояния по воздуху и, высаживаясь в тылу врага, отвлекать его силы на ловлю и уничтожение десанта.

**Артиллерия (Artillery)** — также делится на множество подвидов, которые тоже лучше всего использовать по прямому назначению. Противотанковые орудия (Anti-tank), естественно, следует использовать против танков. Они малоэффективны в борьбе с пехотой. Гаубицы (просто Artillery) способны вести навесной огонь и бьют за три, за пять, а то и за восемь клеток, нанося противнику значительные потери. Но в ближнем бою они хоть и не совсем беззащитны, но очень слабы. Поэтому никогда не выдвигайте их на передний край. Старайтесь создать вокруг них заслон из пехотных или танковых частей — не подпускайте противника вплотную к пушкам. Хронический недостаток артиллерии — малый запас хода и вытекающая отсюда необходимость покупать для нее транспорт (посаженная на бронетранспортеры батарея имеет параметры бронетранспортеров, перевозимая на грузовиках — параметры грузовиков. Поэтому оптимальный выход из положения — покупать самоходные артиллерийские установки, благо их ассортимент становится невероятно богатым, начиная с конца с 41 года (Stug — (Sturmgeshutz) — штурмовые орудия, как правило все те же гаубицы, PzJgd — (PanzerJager) — истребитель танков).

**Зенитная артиллерия (Anti-air** по-английски, **Flak** — по-немецки**)** — должна базироваться на аэродромах или в предместьях городов (попросту говоря, на прилегающих клетках). При авиационном налете непосредственно на батарею она, несомненно, понесет потери, но эти потери не будут являться катастрофическими. Зато зенитки прекрасно обстреливают близлежащие клетки, если на них появились вражеские самолеты, не неся при этом, естественно, никаких потерь. Как и в случае с обычной артиллерией, лучше всего покупать именно зенитные самоходки (Flakpanzer или по-английски Anti-aircraft) и отправлять их сопровождать танковые части.

**Истребители (Fighter)** — лучше использовать для уничтожения вражеских самолетов, желательно бомбардировщиков. Хотя, если атаковать истребителями пехоту, окопавшуюся на открытой местности, результат тоже может быть неплохим.

**Тактическую авиацию (Tac Bomber)** — штурмовики, пикирующие и фронтовые бомбар-



*Свист несущихся к земле бомб - не самый приятный звук.*

дировщики можно применять буквально против всего (за исключением, естественно, зенитных батарей). Особенной эффективностью среди машин этого класса обладает «Юнкерс 87» (JU-87) «Стуга». Вой, издаваемый обтекателями шасси этого самолета, когда он заходит в пике, стал своеобразным звуковым символом этой войны (этот звук можно услышать в записях маршей Люфтваффе). Эскадрилья «Юнкерсов», обладающая богатым боевым опытом, выносит буквально все и вся.

# Несколько полезных советов

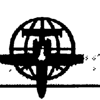
*— Старайтесь сконцентрировать огонь на одной дивизии врага, выберите соединение, представляющее для вас наибольшую опасность, и методично атакуйте его, не отвлекаясь на посторонние цели. Запомните — если вы не уничтожите это соединение, ничто не помешает противнику отвести его в тыл и восстановить потери. Оптимальная тактика — вы подводите свою дивизию, атакуете, отводите ее назад, заменяете свежей и снова атакуете. Теоретически на одно соединение противника можно обрушить за один ход более десятка атак (если на примыкающих к нему клетках не находится других вражеских соединений или своих, у которых кончились ходы). Не забывайте и о том, что на отражение ваших атак противник тратит боеприпасы. Поэтому старайтесь сначала атаковать более слабыми дивизиями, и лишь когда противник станет беззащитным — вводите в бой резервы.*

*— В первую очередь, старайтесь уничтожить вражескую артиллерию — если у батареи хватает дальности выстрела, то она автоматически прикрывает огнем атакованное соединение. Если у вас есть возможность дотянуться до вражеских пушек, забудьте обо всем остальном.*

*— Если вражеский город опоясан укрепрайонами, старайтесь в первую очередь сосредоточить артиллерийский огонь и удары авиации не на дивизии, непосредственно занимающей город, а на соединениях, окопавшихся в укрепрайонах. Как ни странно, с укрепрайонами лучше всего справляется пехота.*

*— Не распыляйте силы — соберите ваши войска в несколько ударных групп и отправьте каждую к своей цели. Не стоит отвлекаться на мелкие города противника — как правило, там сидит какая-нибудь пехотная дивизия, которая, оказавшись в вашем тылу, оставит охраняемый город и будет пробиваться к своим. Правда, при игре на приличном уровне сложности не стоит оставлять в пределах такой заблудившейся дивизии пустые города — а то вместо того, чтобы пробиваться к своим, вражеское подразделение ломанется прямиком в ваш тыл. И совсем уж не стоит заострять внимание на укрепрайонах, которые можно обойти с фланга — доты и дзоты никуда не уползут (достаточно вспомнить имевшую место в реальной истории ситуацию с линией Мажино на германо-французской границе, которую немцы не стали брать лобовой атакой, а преспокойно обошли).*

*— Очень многое в этой игре решает правильная расстановка сил перед битвой. Например, если вы видите, что в пределах досягаемости вашей артиллерии находится ближайший вражеский город — ставьте свои батареи так, чтобы они с ходу могли до-*



*стать врага. Твердо решите, куда вы пошлете пехоту и куда — танки. Танки имеет смысл концентрировать вдоль дорог на открытой местности — они сразу смогут выйти на оперативный простор. Пехоту лучше всего ставить поближе к ближайшему вражескому укрепрайону.*

*— Используйте слабые, но обладающие большим запасом хода соединения для разведки — направляйте их вглубь вражеской территории, а при обнаружении противника отправляйте их в тыл при помощи операции Undo move в Unit menu.*

*— Рационально используйте особенности местности — например, дивизия, атакующая из леса, имеет большие преимущества по сравнению с дивизией, расположенной на открытой местности. Дивизия, завязшая в болоте, не сможет эффективно противостоять вражескому соединению, находящемуся в более сухом месте. Прежде чем атаковать города или укрепрайоны, постарайтесь провести артподготовку в сочетании с воздушными налетами. Обычно первая атака на засевшего в городе противника заканчивается для вас большими потерями.*

*— Возможно, у вас возникнет вопрос — для чего нужны тяжелые стратегические бомбардировщики? Стоят они дорого, ощутимых потерь врагу не наносят (чаще всего — вообще никаких), при первой встрече с вражескими истребителями теряют порой до половины личного состава. Бесполезная на первый взгляд штука. В настоящей войне эти бомбовозы использовались лишь для уничтожения жилых кварталов крупных городов — для деморализации мирного населения, но ведь в этой игре мирное население никак не фигурирует. На самом деле стратегические бомбардировщики — вещь далеко не бесполезная: противник не несет потерь в личном составе своих армий, зато теряет Престиж — деньги, на которые он может закупать новые дивизии.*

*— Используйте особенности техники, состоящей у вас на вооружении — используйте ее по прямому назначению. Не надо, например, бросать легкие танки на батареи сорокопяток (легких противотанковых орудий). По меньшей мере бессмысленно атаковать броневиками тяжелые танки. С уничтожением артиллерии лучше всего, как ни странно, справляется пехота. Не впадайте в эйфорию, когда в вашем распоряжении оказываются «Тигры» (до их появления массу хлопот вам доставят тяжелые танки противника — советские КВ, английские «Черчилли»). Это, конечно, очень неплохой танк, но у него слишком маленький запас хода, да и горючее он жрет в невероятных количествах. Подобных примеров можно привести множество. Для того, чтобы эти примеры не занимали большую часть объема публикации, мы ниже приводим краткую технико-историческую справку по основным немецким танкам.*

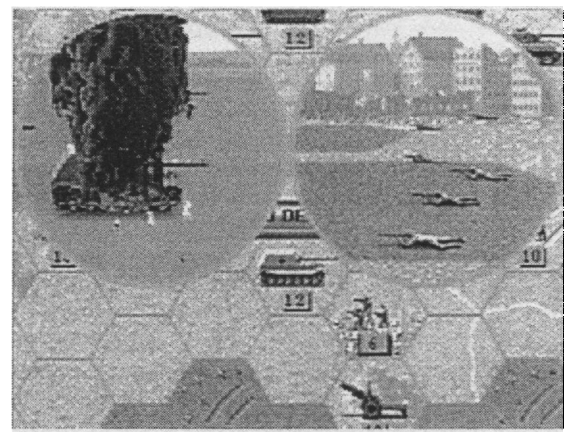
*— Старайтесь в первую очередь захватить даже не города, а аэродромы противника — самолеты могут преодолевать значительные расстояния, но их топливные баки быстро пустеют, а заправиться горючим они могут только на аэродромах. Так что аэродром, расположенный в двух шагах от места ведения боевых действий, никогда не помешает. И конечно же, не забудьте поставить на каждом таком прифронтовом аэродроме хотя бы одну зенитную батарею.*

*— В сценариях, где действия ведутся не только на суше, но и на море, в первую очередь позаботьтесь об уничтожении вражеского флота — корабельные орудия бьют слишком далеко, и флот, стоящий на рейде, создаст массу проблем вашим сухопутным вой-*

*скам, штурмующим порты — вражеские линкоры и крейсера будут безнаказанно расстреливать ваши танковые и пехотные дивизии. Со своим флотом лучше обращаться бережно — для уничтожения кораблей противника по возможности используйте авиацию. Если вместо уничтоженной эскадрильи бомбардировщиков вы можете купить новую, то вот потопленный линкор заменить уже нечем — кораблей в продаже нет.*

# Игра в режиме долговременной военной кампании (campaign)

Во вступительном слове мы уже рассказывали вам, что означают термины Minor и Major Victory — «быстрая» и «медленная» победы. Итак, если цепь быстрых побед, означающих четкое, без сучка и задоринки, выполнение захватнических планов Третьего Рейха, позволит вам последовательно поставить на колени сначала континентальную Европу, затем, минуя сражения в Северной Африке, покорить Англию, осуществить выполнение плана «Барбаросса» (война с Советским Союзом), после чего вы устремляетесь покорять Новый Свет — падение Вашингтона знаменует рождение непобедимого тысячелетнего Рейха. Мир покорен. Но что же происходит, когда вы одерживаете «медленные победы»? Вообще-то ничего страшного не происходит — просто война затягивается. Тогда помимо Европы вы можете попасть и на Африканский Театр военных действий, Красная Армия в это время может одержать свои исторические победы под Москвой и в Сталинграде, и вам придется руководить сражением на Курской дуге. Союзники высадятся в Италии, и вам предстоит оказывать посильную помощь свергнутому Муссолини.

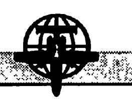


*За каждый метр вражеской територии приходится платить.*

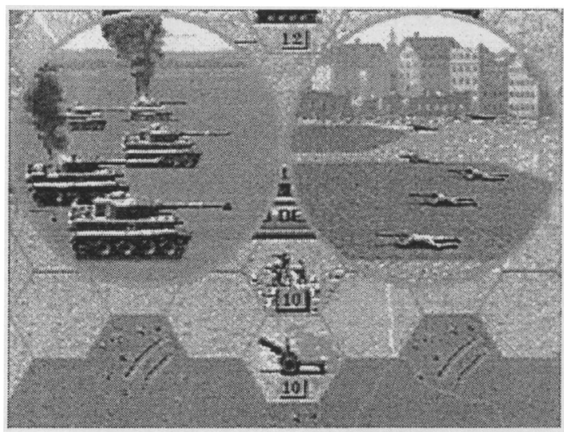
А что же происходит при проигрыше того или иного сценария? В начале игры (два польских сценария, два французских сценария, операция «морской лев») проигрыш означает крах Третьего Рейха. Ну, а последующие битвы при их неблагоприятном исходе приводят к хроническому затягиванию войны. Серия проигрышей приведет к тому, что не вы окажетесь у стен Вашингтона, а Красная Армия или союзники — у стен Берлина. Как именно вам следует защищаться, вы можете узнать из описания игры вдвоем.

# Игра вдвоем

Игра вдвоем кардинально отличается от игры с компьютером — живой противник никогда не прощает ваших ошибок и исправляет свои собственные, постоянно меняет тактику. Сложность такого режима игры заключается еще и в том, что возникает необходимость покидать комнату, когда ходит ваш соперник. К тому же вы должны быть уверены, что ваш оппонент в ваше отсутствие не включит режим подглядывания.



Играя за союзников, например за поляков, помните, что главное — не уничтожить противника, а максимально задержать его на пути к вашим городам. Даже если у вас осталась всего одна последняя дивизия, обороняющая последний город — вы все равно победили. Старайтесь ставить свои дивизии на мостах через реки, перекрывать шоссе — пусть враг скапливается перед вашим заслоном — в конце концов, он пробьет его или пойдет в обход, но главное — он потеряет время. Обороняя города, выводите вперед противотанковые пушки, а на заднем плане располагайте гаубицы (по возможности одну за другой). Играя за поляков, не тратьте деньги на танки и кавалерию, они вас не спасут, только зря потратите средства. Покупайте дешевые (20 единиц престижа) противотанковые пушки и ставьте их около городов вперемешку с пехотой. Эти пушки будут расправляться с танками, а пехота возьмет на себя атаки пехоты противника.



*"Тигры горят!"*

Самый опрометчивый шаг, который вы сможете совершить — оставить в пределах досягаемости противника пустые города. Если компьютер может и не обратить внимания на такую мелочь, то живой игрок не упустит возможности сделать вам небольшую пакость.

Игра с живым соперником имеет еще одну особенность — вы можете не заботиться о сохранности ваших дивизий (играя в долговременную кампанию против компьютера, вы должны стараться сберечь соединения, обладающие богатым боевым опытом, и просто сильные дивизии). Вам важен результат, а на потери можно не обращать внимания.

# Немецкие танки

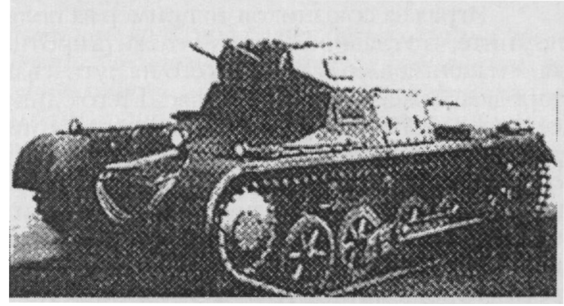
## (краткая историко-техническая справка)

За предвоенные годы и годы войны немцами было построено и брошено в бой 89266 танков, самоходных установок, бронированных эвакуационно-ремонтных машин и прочей тяжелой бронетехники. Одних только основных танков было девять моделей, каждая из которых имела по несколько (порой даже более десятка) модификаций. На базе практически каждого основного танка различными фирмами создавались самоходные орудия самого различного назначения (истребители танков, самоходные зенитки, штурмовые орудия), в самоходки переделывались и многочисленные трофейные танки французского и английского производства. Это не говоря уж о многочисленных экспериментальных машинах, попавших на фронт в количестве считанных единиц. И практически все эти машины и все их многочисленные модификации вы встретите в Panzer General. Чтобы не превращать рассказ об игре в рассказ об истории развития танковой техники фашистской Германии, мы решили ограничиться лишь самыми распространенными моделями танков и самоходок. Мы, например, не включили в наш обзор излишне многочисленные модели самоходных установок на базе устаревших легких танков и трофейных машин.

### Pz I

Как только Гитлер решил не обращать внимание на Версальский договор, запрещавший Германии иметь свои собственные танки, началось возрождение немецкой танковой промышленности. А первенцем немецкой танковой промышленности и стал Pz I. Эта машина устарела уже в мо-

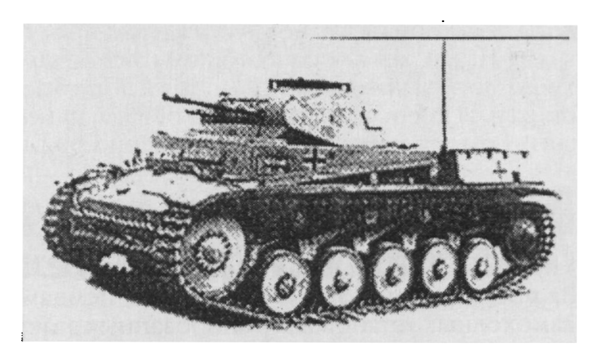
мент появления. С самого начала она рассматривалась как временная мера — во-первых, необходимо чем-то вооружить армию, пока не появятся приличные танки, а во-вторых, танкистов надо на чем-то обучать. Т I выпускался с июля 1934 года, по классу относился к легким танкам. Броня толщиной 13 мм обеспечивала надежную защиту от пуль, двигатель «Майбах» мощностью 100 л. с. позволял развивать скорость 40 км/час. Вооружение состояло из двух пулеметов. Модификации А и Б отличались типом двигателя и количеством катков. Они использовались в Испании, применялись при захвате Чехословакии и аншлюсе Австрии (обе эти операции были произведены без единого выстрела, так что потерь эти танки не понесли). Сражались эти машины и в Польше, и во Франции. К моменту нападения на Советский Союз на вооружении вермахта состояло около 800 этих танков, но в активных боевых действиях они уже не участвовали по той причине, что активные боевые действия были им категорически противопоказаны. В игре их основное достоинство — смехотворная стоимость. Их применение в ранних сценариях против пехоты и кавалерии вполне оправдано.



*Pz I - первенец немецкого танкостроения.*

## Pz 2

Немецкие военные отчетливо понимали, что необходимы куда более грозные машины — с лучшим бронированием и вооружением. Но разработка и производство средних и тяжелых танков — дело не такое простое, как кажется на первый взгляд. Особенно если учесть, что начинать приходится буквально с нуля. Но вот создание жизнеспособной легкой машины — это уже намного проще. В июле 1934 года был объявлен конкурс на лучший легкий танк, вооруженный 20 мм пушкой. Победителем конкурса стала фирма Man. Ее детищу присвоили название Pz 2 и сразу же запустили в серийное производство. Бронирование у этого танка было примерно таким же, как и у Т I — 14.5 мм. На этот танк устанавливался куда более сильный двигатель Майбах NL мощностью 140 л. с. Заметным достоинством в сравнении с Т I стало наличие на этом танке 20 мм пушки (при особо благоприятном стечении обстоятельств Т 2 мог подбить Т I или даже какой-нибудь легкий танк противника). Модификации этого танка от А до Е отличались ходовой частью (конструкторы экспериментировали с разными типами подвески). К началу Второй Мировой этот танк составлял основу танковых войск вермахта. И если в Польше он достаточно неплохо зарекомендовал себя в боях с польской кавалерией, то столкновения с английскими и французскими средними танками оканчивались для него плачевно. Ну, а Восточный Фронт вынес окончательный приговор этой машине.



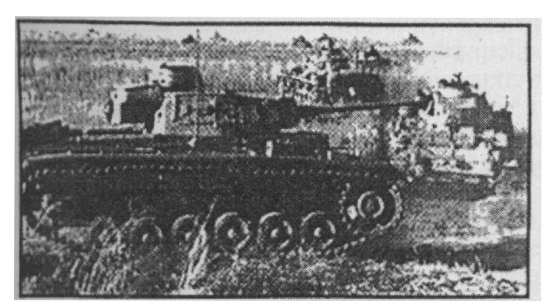
*Pz II - основной танк Вермахта на начало Второй Мировой.*

В игре вы встретите все модификации этих танков. Их использование в больших количествах вполне оправдано на ранних сценариях — они способны эффективно бороться с пехотой, кавалерией, танкетками, на равных сражаться с легкими танками. Но вот столкновения с противотанковой артиллерией заканчиваются для них очень плачевно.



## Pz 38 (t)

Прежде чем этот танк получил такое вот лаконичное название, он назывался TNHP и состоял на вооружении Чехословакии. Но на совещании в Мюнхене лидеры европейских держав подарили Гитлеру Чехословакию. Так и сам танк, и производящие его заводы стали немецкими. Лучшего подарка для Вермахта в то время придумать было невозможно — ведь 38 (t) по своим тактико-техническим характеристикам превосходил легкие танки немецкого производства. Он был лучше бронирован — толщина брони достигала 25 мм, лучше вооружен — 37 мм пушки более чем достаточно для борьбы с другими легкими танками. Благодаря удачно разработанной ходовой части вес танка равномерно распределялся по всем каткам, что обеспечивало высокую маневренность и проходимость. Этот танк применялся в Польше и во Франции. Применялся он и в войне с Советским Союзом, но из-за высоких потерь уже в 42 году и применяться, и выпускаться перестал. На его шасси разрабатывались и выпускались до конца войны многочисленные самоходные установки. Как и все легкие танки, 38 (t) эффективен в сценариях, посвященных началу войны.



*Pz III у стен Сталинграда.*

## Pz 3

Массированное применение 37 и 45 мм противотанковых орудий в «горячих точках» тридцатых годов в самом прямом смысле этого слова вынесло смертный приговор легким танкам. Конструкторы танков пришли к мысли о том, что пора бы уже всерьез заняться средними танками с лучшим бронированием и вооружением. Немецкие конструкторы не были исключением. Решение о производстве средних танков было принято в 1935 году. Как всегда, был объявлен конкурс на лучшую 15-тонную машину, и выиграла этот конкурс фирма «Даймлер-Бенц». Но в 36-38 годах было произведено всего 70 танков разных модификаций (А — D), и лишь с модификации Е было начато серийное производство. Эти модификации отличались более чем скромным (для средних танков) бронированием (в среднем 14 мм) и вооружались 37 мм пушкой, по своим характеристикам почти не отличавшейся от той, что стояла на 38 (t). Танк модификации Е имел уже более солидное, очень даже неплохое по тем временам бронирование — до 50 мм, но более чем слабое вооружение — 50 мм пушку 42 калибра с очень низкой начальной скоростью снаряда (650 м/с). Подобная артсистема идеально подходила для борьбы с легкими танками, но против советских Т 34 и КВ оказалась совершенно бессильной, в то время как советские танковые 76 мм орудия поражали этот танк на любых дистанциях. На последующих модификациях на машину устанавливали 50 мм пушку с длинным стволом и высокой начальной скоростью вылета снаряда. На последней модификации — N — была установлена короткоствольная 75 мм пушка, и толщина брони доведена до 70 мм. В конце 42 года танк был снят с производства. Активно использовался на начальном этапе войны (Польша, Франция), воевал в Тунисе, последний раз применялся в массовых количествах на Курской дуге (1943 год).

В ранних сценариях (Польша, Варшава, Норвегия, Low country's) Pz 3 модификаций Е и D являются одним из самых сильных и грозных танков, способных за одну атаку выбить до половины дивизии вражеской кавалерии или легких танков. Но эти машины несут большие потери от огня противотанковой артиллерии.

## Pz 4

Основной немецкий танк, составлявший основу бронетанковых войск вермахта от первого до последнего дня войны. Свой последний бой эти танки приняли вообще четверть века спустя пос-

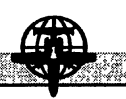


*Pz IVH в зимнем камуфляже.*

ле окончания Второй Мировой войны — Сирия применяла их, отражая атаки израильской армии на Голанских высотах в 1967 году. Эти танки в течение первых послевоенных лет состояли на вооружении Финляндии и Венгрии. Проектирование этой машины велось одновременно с проектированием Pz 3 фирмами «Рейнметалл» и «Крупп». Если на Pz 3 возлагалась задача борьбы с пехотой и танками противника, то Pz 4 должен был стать танком, способным выводить из строя долговременные укрепления противника или, иными словами, быть танком прорыва. По бронированию, массе, мощности двигателя он мало чем отличался от Pz 3, но был вооружен более мощной 75 мм пушкой, в боекомплект которой входили как фугасные и осколочные, так и бронебойные снаряды. Основным танком должен был оставаться Pz 3, а новые машины предназначались для командиров батальонов, поэтому эти танки называли еще и BW (Batallionfuhrerwagen — что-то вроде «батальонно-командная машина»). Опытные образцы нового танка были созданы в конце 1935 — начале 1936 года. До марта 1937 года было выпущено 35 танков первой модификации Т 4 А. В сравнении с первыми модификациями Pz 3, у Pz 4 бронирование башни оказалось более серьезным. Танки модификаций С и В были многочисленнее (всего около 185 машин), но они практически ничем не отличались от предшественников — изменения носили внешний, чисто косметический характер. Помимо этого, толщина лобового листа брони выросла почти в два раза и достигла 30 мм. Модификация D, выпускавшаяся с сентября 1939 года, отличалась дополнительным бронированием курсового пулемета и маски пушки, лобовая броня была усилена 20 мм бронированной плитой, крепившейся прямо к корпусу. Танки этой модификации переделывались и в мостоукладчики, но так как потребность в нормальных танках была велика, мостоукладчики быстро вернули в исходное состояние.

*Pz IVG.Дополнительное бронирование - гусеницы подбитых Т-34.*

Танки первых трех модификаций активно применялись в первых военных кампаниях Второй Мировой. Их, как самые грозные немецкие машины, посылали на самые угрожающие участки фронта. Столкновения с английскими средними танками «Матильда» и французскими S 35 со всей очевидностью показали, что бронирование оставляет желать лучшего. Поэтому модификация Е, появившаяся перед нападением на Советский Союз, отличалась усиленным бронированием — 30 мм лобовая броня усиливалась дополнительной бронеплитой той же толщины, бортовая броня достигла 20 мм и также усиливалась бронеплитами, лобовая броня башни выросла до 50 мм. Кроме того, на танк устанавливались более широкие (400 мм) гусеницы — немецкие конструкторы были наслышаны о состоянии наших дорог, вернее, о пол-



ном их отсутствии. В модификация F1 лобовая броня достигла 50 мм, маска пушки была также усилена до 50 мм.

Столкновения с советскими Т 34 и КВ стали настоящим шоком для немецких танкистов. Наши танки были практически неуязвимы для короткоствольных 75 мм орудий Т 4, а советские танковые пушки почти такого же калибра (76 мм), но с большей длиной ствола уничтожали немецкие танки практически с любой дистанции. Ну, а КВ 2, вооруженный 152 мм гаубицей и сконструированный специально для уничтожения железобетонных ДОТ'ов прямыми попаданиями, превращал немецкие танки буквально в груды оплавленного металла. Чтобы хоть как-то уравнять шансы, немцы вынуждены были устанавливать 75 мм пушку длиной 43 калибра (чем длиннее ствол орудия, тем выше начальная скорость снаряда, а значит, тем выше и его пробивная способность). Впервые длинноствольные орудия появились на модификации F2. Но если новая артсистема позволяла эффективно бороться с советскими танками, то бронирование все еще было недостаточным. Помимо артиллерии, очень серьезным средством борьбы с танками были противотанковые ружья (ПТР) — точный выстрел мог или подбить танк, или вывести из строя ходовую часть (а неподвижный танк — лакомый кусочек для противотанковой артиллерии или бронемашин противника). Кроме того, на вооружении советских артиллеристов появились кумулятивные снаряды — при попадании в цель они превращаются в струю раскаленного газа, насквозь прожигающую броню. Чтобы хоть как-то избавить танкистов от этих напастей, начиная с модификации G, на танки стали устанавливать 5 мм бронированные экраны, защищающие борта. Модификация Н отличалась от предшествующих возросшей до 80 мм лобовой броней и появлением бронеэкранов, прикрывающих башню (на некоторых фотографиях можно видеть, что пространство между башней и экраном забито мешками с песком, сеном или каким-нибудь другим подручным материалом, кроме того, в качестве дополнительного бронирования применялись гусеницы подбитых «тридцатьчетверок»). Модификация J, появившаяся в июне 1944 года, отличалась от модификации Н упрощенной конструкцией — например, отсутствовал мотор для поворота башни, и башня вращалась исключительно вручную. Исчезли бортовые смотровые щели — сквозь бронеэкран много не увидишь. Начиная с 1943 года, немцы неоднократно пытались совсем свернуть выпуск Т 4, полностью заменив их новыми «тиграми» и «пантерами», но немецкая промышленность не могла выпускать новые танки в необходимом количестве, а потребность фронта в боевых машинах, обусловленная громадными потерями, была велика. В битвах с поляками и нашими союзниками по антигитлеровской коалиции Т 4 зарекомендовали себя как превосходные машины, но советским танкам они уступали почти по всем параметрам. В ранних сценариях эти дорогие и немногочисленные машины нужно беречь, посылая в мясорубку более легкие, и использовать лишь против вражеских танков всех видов и для добивания ослабевшего противника. В дальнейшем они становятся одними из самых дешевых и многочисленных машин.

## Pz 5. Panther (пантера)

Сражения на восточном фронте наглядно доказали превосходство советской танковой техники. Лучшее доказательство, чем сотни подбитых искореженных машин, придумать сложно. Немецкие военные хотели иметь средний танк, по крайней мере не уступающий «тридцатьчетверке» по маневренности, бронированию и вооружению, а лучше, конечно, превосходящий его по всем этим показателям. Выход напрашивался сам собой — скопировать советский танк. Тем более, что были случаи, когда трофейные «тридцатьчетверки» воевали в составе немецких танковых батальонов. Но



*"Пантера" - лучший немецкий средний танк.*

у немецких конструкторов возникли проблемы с танковым дизелем (на немецких танках стояли карбюраторные двигатели, работающие на легко воспламеняющемся высокооктановом бензине). Да и к тому же подобное решение отнюдь не льстило самолюбию немецких конструкторов — зачем же делать такой же, когда можно попробовать сделать что-нибудь получше. 25 ноября 1941 года министерство вооружений поручило фирмам Man и «Даймлер-Бенц» разработку нового среднего танка. «Даймлер-Бенц» разработала по сути дела именно копию «тридцатьчетверки» с немецким двигателем, ну, а Man предложила более традиционный для Германии вариант танка с чисто немецкой компоновкой — двигатель расположен сзади, трансмиссия и ведущие колеса спереди (у Т-34 и двигатель, и ведущие колеса расположены в корме). Подобная компоновка позволила разместить башню примерно посередине корпуса и установить более длинноствольное орудие. Но, вместе с тем, угол наклона листов брони был позаимствован у советского танка. На вооружение была принята машина фирмы Man. Первый образец был испытан в сентябре 1942 года, и танк сразу же пошел в серийное производство. По бронированию он превосходил Т-34 — лоб корпуса 80 мм, башня 110 мм (у Т-34/76 толщина брони не превышала 45 мм), вот только борта у нового немецкого танка по толщине были такими же, как и у главного противника. На «пантеры» устанавливалась 75 мм пушка длиной 70 калибров, ее снаряд пробивал с дистанции 1000 мм броню толщиной 160 мм. «Пантера» была тяжелее «тридцатьчетверки» почти на десять тонн, на ней стоял более сильный двигатель «Майбах» HL 230P30 мощностью 700 л. с. (дизель В-2 на «тридцатьчетверке» выдавал только 500 л. с.), так что в скорости и маневренности «пантера» ни в чем не уступала советским танкам. Любые танки, а тем более такие, как «пантера», были нужны фронту как воздух, и слишком поспешное внедрение в производство новой машины привело к тому, что «пантеры» куда чаще выходили из строя не из-за меткого огня советских танкистов, а из-за поломок двигателя и ходовой части. Но даже если у танка ничего не ломалось, он мог надолго застрять по той причине, что в морозы замерзала грязь, набившаяся между катками, расположенными в шахматном порядке.

В машинах последующих модификаций основное внимание уделялось в основном совершенствованию ходовой части — «пантеры» вскоре перестали ломаться, не вступив в бой. Начиная с модификации D, на машинах стали устанавливаться командирская башенка и курсовой пулемет в лобовом листе брони. У танков модификации G до 50 мм выросла бортовая броня. Немецкие конструкторы «пантер»для облегчения производства старались унифицировать многие детали «тигров» и «пантер», в частности, в конце войны на них ставились одинаковые катки.

Впервые «пантеры» немцы применили в ходе операции «Цитадель» — наступления на Курский выступ, или, попросту говоря, на Курской дуге. Появление этих танков не стало для наших солдат шоком, но тем не менее эти машины зарекомендовали себя, как сильные и безжалостные соперники — подавляющее превосходство в танковой технике было нами утрачено. Впрочем, наши конструкторы не замедлили дать достойный ответ своим германском оппонентам. Ну, а союзники при столкновении с «пантерами» всегда и везде несли тяжелые потери — наиболее эффективным средством борьбы с немецкими танками у них являлась авиация.

Создатели игры слегка переоценили «пантеры» — в реальной жизни они горели значительно чаще, чем в игре. Эффективно противостоять им в Panzer могут лишь тяжелые ИС-2, истребители танков ИСУ-152, танки союзников могут вообще лишь задавить их числом. Массированное применение дивизий, укомплектованных «пантерами», на направлении главного удара всегда дает положительный результат.

## Pz 6. Tiger

«Тигр» — пожалуй, самый знаменитый немецкий танк. Впрочем, подобная известность оправдана эффективностью — где бы ни появлялись эти машины смерти, они оставляли после себя десятки пылающих остовов танков противника. На счету одного из немецких асов, Михаэля Витт-



мана, командира экипажа «тигра» из дивизии СС «Адольф Гитлер», было 138 танков, 132 самоходных орудия, и это не считая грузовиков, броневиков и противотанковых орудий.

«Тигр» сочетал в себе мощное бронирование и сильное вооружение. Лобовая броня корпуса и башни достигала 100 мм, борта были защищены 82 мм броней. Как неплохое средство борьбы с советскими танками, зарекомендовали себя 88 мм зенитки (немцы называли их «смертоносные 88», именно эту пушку и установили на «Тигр»). Все зенитные орудия отличаются высокой начальной скоростью снаряда, так что лучшего противотанкового средства и не придумаешь. «Смертоносные 88» позволяли бороться с советскими танками на дистанции до четырех километров!

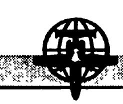


*"Тигр" - самый знаментиый немецкий танк.*

На «тигры» устанавливался двигатель «Майбах HL230P45» мощностью 700 л. с., который позволял этой пятидесятипятитонной махине развивать скорость до 38 км/час. Двигатель был самым слабым местом этого танка — во-первых, он в невероятных количествах жрал бензин (порой до 1000 л/100 км при езде по пресеченной местности!), что обусловливало крайне незначительный запас хода, а во-вторых, этот двигатель слишком уж часто перегревался и выходил из строя, а порой из-за неисправностей двигателя в силовом отделении вспыхивали пожары — т. е. танковые части несли потери, еще не вступив в бой.

«Тигры» поступали на вооружение батальонов тяжелых танков (schwerer Panzer Abteilungen — sPzAbt) — элитных подразделений, придававшихся армиям и корпусам и направлявшихся на самые тяжелые участки фронта. Впервые «тигры» появились на станции Мга под Ленинградом 29 августа 1942 года. Углубившись в заболоченный лес, колонна из четырех «тигров» застряла в грязи как раз напротив замаскированной позиции 120 мм советских гаубиц, которые и расстреляли их прямой наводкой с короткой дистанции. В декабре 1942 «тигры» в составе 501 батальона тяжелых танков появились в Тунисе. Там они воевали куда более эффективно, уничтожив в сражении под Тобруком 134 танка союзников (самих тигров было около 20 штук). В битве на Курской дуге батальоны тяжелых танков входили в состав отборных механизированных дивизий СС — «Рейх», «Мертвая голова», «Великая Германия». Состав этих батальонов набирался из профессионалов, либо уже имевших богатый боевой опыт, либо прошедших великолепную подготовку на танковом полигоне в Падеборне (в западной литературе его именуют «кузницей танкистов» для «тигров»). Высокий профессионализм танкистов и великолепные технические данные танков стали слагаемыми смертоносной эффективности батальонов тяжелых танков. Например, в сражении под Прохоровкой 8 рота 2 танкового полка дивизии СС «Рейх» уничтожила 120 советских танков. В Нормандии эсэсовские батальоны тяжелых танков уничтожали машины союзников целыми дивизиями. Когда читаешь историю этих подразделений, с удивлением узнаешь, что некоторые из них сражались уже после падения Берлина, до самой капитуляции (например, последний танк батальона «Фельдхернхалле» был уничтожен своим экипажем 10 мая 1945 — редеющая боевая группа до конца обороняла штаб дивизии).

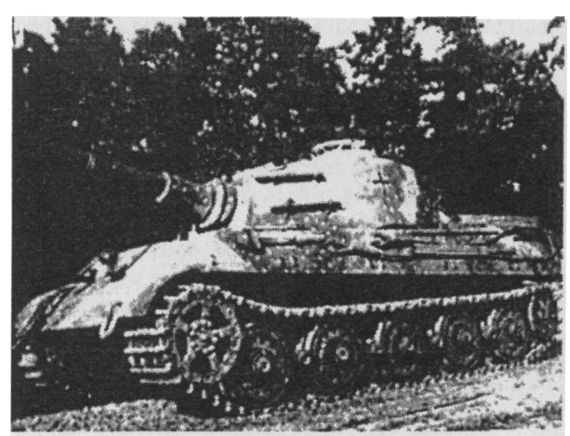
В Panzer General эти танки вообще почти что абсолютное оружие — эффективно бороться с ними не может никто и ничто. Единственный недостаток невелик — запас хода и большая прожорливость двигателя — они слишком медленно добираются до места боевых действий, но если уж добрались — можете ни о чем не беспокоиться.





## Pz 6 B. Konig Tiger. Королевский тигр

«Королевский тигр» — самый тяжелый танк, применявшийся в годы Второй Мировой войны. Правда, эти грозные боевые машины появились лишь в самом конце войны, и немцы успели выпустить всего 477 танков. Будь их на вооружении вермахта чуть-чуть побольше — исход войны в Европе решили бы разве что массированные атомные бомбардировки. Эффективно бороться с этими танками могли лишь советские ИС-2, ИС-3 и СУ-152. Танки союзников были против них абсолютно бессильны. Первые прототипы были показаны Гитлеру. Машина произвела на Гитлера благоприятное впечатление, ей было присвоено название T 6 B Tiger 2 (неофициальное название Konig Tiger — «Королевский Тигр»), и фирма Хеншель тотчас же получила заказ на серийное производство, которое и было налажено в 1944 году.

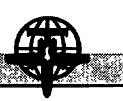


*"Королевский тигр" - совершенная машина смерти.*

В сравнении с первым «тигром» новый танк был куда более мощно бронирован — лоб корпуса — 150 мм, лоб башни — 180 мм, и лишь бортовая броня сохранила толщину 80 мм. К тому же, в отличие от предыдущей модели, на которой броня не имела рационального наклона и устанавливалась под прямыми углами, «королевский тигр» расположением броневых листов копировал «тридцатьчетверку» — снаряды чаще всего рикошетировали от скошенной брони танка. Вооружение танка осталось прежним — все те же «смертоносные 88». Двигатель ставился тот же, что и на предыдущую модель, скорость и маневренность при этом слегка снижались, т. к. масса танка заметно увеличилась и достигла 68 т. «Королевские тигры» поступали на вооружение батальонов тяжелых танков, о которых мы уже говорили выше. Впервые эти танки появились в составе 501 батальона тяжелых танков в августе 1944 года в боях на Сандомирском плацдарме. Дебют был не совсем удачным — в ходе первой же атаки новые танки попали под очень плотный перекрестный огонь советских противотанковых батарей и танков Т-34/85 и ИС-2, что привело к потере одиннадцати машин (в советской литературе фигурирует цифра 39 машин). После этого боя была усовершенствована коробка передач (она располагалась в передней части танка и часто выходила из строя при попадании снарядов в лобовую броню), было изменено расположение боекомплекта — несколько машин с башнями Порше погибло от детонации размещенных в башне снарядов. В дальнейшем «королевские тигры» применялись с куда большей эффективностью — известны случаи, когда эти машины выходили победителями из поединков с ИС-3, новейшими советскими тяжелыми танками, применявшимися при штурме Вены и Берлина. Появление «королевских тигров» на Западном фронте, как правило, служило причиной паники среди английских и американских танкистов — в руки немцев часто попадали «шерманы», брошенные своими экипажами. Подавляющее большинство «тигров», потерянных



*"Королевские тигры". Короткая передышка между боями.*



во Франции и в боях на Рейне — это машины, уничтоженные союзной авиацией либо подорванные своими экипажами. Как мы уже говорили, батальоны тяжелых танков, укомплектованные, как правило, фанатиками из состава Waffen SS (Войск СС), сражались с невероятным ожесточением, до последнего снаряда и последней капли бензина. Чаще всего, в последние дни войны, когда заканчивались горючее и боекомплект, экипажи уничтожали свои машины, благополучно пережившие ожесточенные сражения, чтобы они не попали в руки врага.

«Королевские тигры» в игре имеют лишь один видимый невооруженным глазом недостаток — высокую стоимость. К тому же они, как и обычные «тигры», обладают слишком небольшим запасом хода. Поэтому при расстановке войск на карте старайтесь размещать их как можно ближе к шоссе, ведущим к городам, подлежащим захвату.

## JgdPzFerdinand (Elefant) Истребитель танков Фердинанд (он же элефант)

В конкурсе на создание тяжелого танка «тигр» принимали участие фирма Хеншель и конструкторское бюро профессора Порше. Машина Порше была забракована, но профессор, уверенный в своем успехе, еще до испытаний запустил свой танк в производство на заводах фирмы Крупп. Когда испытания закончились, и выяснилось, что Порше немного поспешил, уже было готовы 90 шасси его конструкции. Встал закономерный вопрос — что с ними делать? Пять из них превратили в ремонтно-эвакуационные машины, несколько полностью готовых танков, включая и опытные образцы, использовалось для подготовки танкистов в Падеборне, ну, а остальные машины было решено переделать в самоходные установки, предназначенные для массового уничтожения танков противника. Работы по переделке танков Порше были начаты в сентябре 1942 года и закончены к маю 1943.



*"Фердинанд" - самый грозный истребитель танков.*

Лобовая броня корпуса и рубки новых самоходок была доведена до толщины 200 мм — одна из рекордных величин для серийных танков Второй Мировой, лишь лобовая броня «ягдтигра», появившегося в самом конце войны, была толще (правда, среди экспериментальных машин встречались и еще более толстокожие). Вместо башни устанавливалась сильно бронированная рубка, в которой размещали мощное 88 мм орудие длиной в 71 калибр. Слабым местом нового истребителя танков была ходовая часть — она очень часто выходила из строя. Да и маневренность и скорость этой громадины весом в 68 тонн оставляла желать лучшего. Самоходка по имени своего создателя была названа «Фердинандом», в нашей литературе ее окрестили «элефант» (слон). К началу битвы на Курской дуге было сформировано два батальона истребителей танков (Panzerjager Abteilung) — 653 и 654. Эти два батальона в Курской Битве поддерживали наступление пехотных дивизий. Они вклинились в советскую оборону, в больших количествах уничтожая танки и противотанковые орудия. Но сопровождающая их пехота, вскоре была уничтожена, а советские пехотинцы с радостью обнаружили, что стальные гиганты не имеют пулеметов. Попытки немецких танкистов вести огонь из автоматов через ствол орудия ощутимого успеха не принесли, и значительная часть прорвавшихся самоходок была уничтожена нашими пехотинцами, уцелевшие машины несолоно хлебавши отступили на исходные позиции. Как средство борьбы с танками и артиллерией на дальних дистанциях, «Фердинанды» были чрезвычайно эффективным оружием — например, 653 батальон истребителей танков уничтожил 320 советских машин, потеряв при этом только 13 своих. В конце 1943 года все 48 уцелевших к тому времени «Фердинандов» было отправлено для мо-

дернизации на завод фирмы Алькет. Модернизация заключалась в установке курсового пулемета и командирской башенки. Эти модернизированные машины поступили в заново сформированный 653 батальон истребителей танков, который в начале 1944 года был направлен в Италию, где он воевал до конца 1944 года. В Италии «Фердинанды» несли потери в основном из-за поломок двигателей и коробки передач — танки и противотанковая артиллерия союзников ощутимого вреда этим машинам не наносил. В игре эти самоходки представляют собой идеальное противотанковое средство.

### JgdPz JagdPanter. Истребитель танков «ягдпантера»

В конце 1943 года на базе среднего танка «пантера» было создано противотанковое самоходное орудие, вооруженное мощной 88 мм пушкой. Снаряд этой пушки пробивал на дистанции 1000 м 200 мм броню. Удачная компоновка базового танка позволила создать просторное боевое отделение, в котором помещался солидный боекомплект и было не тесно экипажу. Толщина брони и ходовая часть были такими же, как и у базового танка. Масса машины выросла на одну тонну, но это практически не сказалось на скорости и маневренности самоходки. Именно эти качества были основным достоинством, данной машины, в сравнении с медлительными и неповоротливыми артсамоходами, созданными на базе тяжелых танков.

До конца войны было выпущено 392 машины. Они применялись на всех фронтах в составе батальонов истребителей танков. По эффективности они ничуть не уступали знаменитым «Фердинандам». Эта самоходное противотанковое орудие по праву считается лучшим в немецкой армии.

### JgdPz. JagdTiger

Одним из самых грозных истребителей танков, созданных за всю Вторую Мировую войну, стал «ягдтигр». Как и в ситуации с «королевскими тиграми», появление этих машин на полях сражений не привело к кардинальным изменениям лишь по причине их крайней малочисленности. Машина была создана на базе «королевского тигра» осенью 1943 года. Как и во всех прочих разработках тяжелых танков и самоходок, свой проект предложил и профессор Порше — предложенный проект предусматривал применение новейших на тот момент технологий, был очень-очень комичен, но построенные по его проекту машины, как всегда, страдали недостатками ходовой части — например, такими вопиющими недостатками, как отваливающиеся катки. Тем не менее две машины, построенные по проекту Порше, приняли участие в боевых действиях на Западном фронте.

В серию, опять-таки как всегда, пошли машины фирмы Хеншель. В бронированной рубке, устанавливаемой вместо башни, разместили такую грозную артсистему, как 128 мм зенитное орудие длиной 55 калибров. Лобовая броня боевого отделения достигла действительно рекордной за всю войну толщины — 250 мм! В остальном же «ягдтигр» ничем не отличался от базового танка.

Опытные образцы были готовы к 16 апреля 1944 года. Серийное производство удалось наладить лишь в феврале 1945 года. До конца войны фирма Нибелунгверке выпустила 70 машин. Ягдтиграми вооружалось два батальона тяжелых самоходных орудий, воевавших на Западном фронте. Снаряды 128 мм орудий пробивали броню всех танков союзников на любой дистанции, сами же «Ягдтигры» были уязвимы только для авиации. Испытания трофейных «Ягдтигров», которые американцы осуществили летом 45 года, показали, что орудия этих машин легко и непринужденно, с любой дистанции, пробивают броню новейших американских тяжелых танков «Першинг», принятых на вооружение в самом конце войны и не успевших принять участие в боях в Европе. Недостатки этой машины в игре те же, что и у «королевского тигра» — высокая стоимость и невысокий запас хода. Зато это самое эффективное в игре противотанковое средство.



## Hummel

Тяжелая артиллерия не способна маневрировать и часто становится жертвой танковых атак и прицельного огня вражеской артиллерии. Поэтому выход напрашивается сам собой: установить орудия большого калибра на шасси танков. Немцы называли такие машины «штурмовое орудие». Эти самоходки не предназначались для непосредственных атак на вражеские позиции, и поэтому их бронирование защищало лишь от пуль и осколков. Слабость брони обусловливала небольшую массу машины, благодаря чему возрастала маневренность, к тому же можно было увеличить боекомплект. Правда, вскоре стало ясно, что достаточно большой боекомплект в самоходку все-таки не запихнуть, и поэтому предполагалось строить и бронированные транспортеры снарядов, по конструкции схожие с боевыми машинами. Предусматривалась возможность в случае повреждения штурмового орудия снимать с него пушку и устанавливать ее на транспортер.

В начале 1942 года фирма Алькетт разработала шасси для тяжелой 150 мм гаубицы. Опорные и поддерживающие катки, направляющие колеса, подвеска, гусеницы были с танка Pz 4F. А двигатель, топливный насос, коробка передач и ведущие колеса — с танка Pz 3J. Ведущая ось и система охлаждения были сконструированы отдельно. А корпус (тоже взятого с Pz 4) слегка удлинили. Двигатель располагался не в кормовой части, а в центре корпуса. Бронированная рубка, в которой располагалось орудие, не имела крыши, но иногда прикрывалась металлической сеткой. Всего было впущено 724 Хуммеля и 157 транспортеров боеприпасов. Транспортеры отличались от самоходки лишь отсутствием орудия, предназначенный для него вырез прикрывался 10 мм броней. По своим боевыми возможностям в игре эти машины мало чем отличались от обыкновенных гаубиц того же калибра, но главное их достоинство заключалось в том, что они своим ходом могли преодолевать весьма значительные расстояния.

## Nashorn. Насхорн

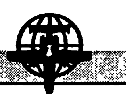
Конструкторские идеи, заложенные в Хуммель, оказались очень удачными, и возникла перспектива создать истребитель танков с похожей компоновкой. Когда специалисты фирмы Алькетт разрабатывали свою самоходную гаубицу, они решили, что неплохо бы установить на том же самое шасси 88 мм противотанковую пушку, способную поражать танки противника с дальних дистанций. В ноябре 1942 года экспериментальный образец нового истребителя танков был продемонстрирован Гитлеру. Сильного впечатления эта машина на Гитлера не произвела. Но в качестве временной меры, пока не будет разработано что-нибудь более серьезное, Гитлера эта машина вполне устраивала. «Насхорны» выпускались на тех же заводах, что и «Хуммели», до самого конца войны. Всего было выпущено 494 машины. Несмотря на то, что «Насхорн» рассматривался лишь только в виде временного решения, эта самоходка зарекомендовала себя как грозный истребитель танков. Слабое бронирование (30 мм), высокий силуэт, демаскирующий машину — отнюдь не самые сильные стороны противотанковой самоходки — в ближнем бою с советскими танками «Насхорн» был обречен. Но на дальних дистанциях это был страшный противник, способный уничтожать целые танковые колонны. Известны случаи, когда «Насхорны» уничтожали Т-34 с дистанции более 4 км!

Если на Восточном фронте противниками этих самоходок были великолепно бронированные и вооруженные машины, то на Западных театрах военных действий «Насхорны» можно смело назвать оружием массового уничтожения союзнической бронетехники. Тонкая броня, авиационные двигатели, потребляющие быстровоспламеняющийся выскооктановый бензин — все это делало американские и английские танки легкой добычей одной их самых грозных противотанковых самоходок «Вермахта». В игре эти самоходки лучше использовать по прямому назначению — они предназначены для уничтожения танков, для борьбы с пехотой или для подавления противотанковых батарей.

# Дерево сценариев

В конце описания мы приводим дерево сценариев, по которому вы легко сможете определить последовательность битв. Другими словами, вы можете узнать, какая битва вас ждет при Minor и Major Victory, а также при поражении (Loss).

| Tu | Scenario | Major | Minor | Loss |
|---|---|---|---|---|
| 7 | Poland | Warsaw | Warsaw | LOSE |
| 13 | Warsaw | Norway | Low Countries | LOSE |
| 20 | Norway | Low Countries | Low Countries | Low Countries |
| 25 | Low Countries | France I | France II | France II |
| 14 | France I | Sealion Plus/40 | North Africa/Balkans | LOSE |
| 14 | France II | North Africa/Balkans | North Africa/Balkans | LOSE |
| 13 | Sealion 40 | Barbarossa[NoW] | North Africa/Balkans | LOSE |
| 20 | North Africa | Middle East | El Alamein/Kiev | Torch |
| 21 | Middle East | Sealion 43/Caucasus | Caucasus | El Alamein |
| 26 | El Alamein | Sealion 43 | Torch | Torch |
| 18 | Caucasus | Moscow 42 | Kharkov | Kharkov |
| 13 | Sealion 43 | Moscow 43[NoW] | Moscow 43 | Anzio |
| 13 | Sealion 43(NoE) | Washington | Anzio | Anzio |
| D | Torch | Husky/Kursk | Husky | Husky |
| 'D | Torch(NoE) | Husky | Husky | Husky |
| ?D | Husky | Moscow 43 | Moscow 43 | Moscow 43 |
| 'D | Husky(NoE) | Anzio | Anzio | Anzio |
| D | Anzio | D-Day/Byelorussia | D-Day | MAJOR DEFEAT |
| D | Anzio(NoE) | D-Day | D-Day | MINOR DEFEAT |
| D | D-Day | Anvil | Cobra | Cobra |
| D | Anvil | Ardennes | Market Garden | Market |
| NA | Ardennes | Budapest[NoW] | Berlin | Berlin |
| NA | Ardennes(NoE) | MINOR VICTORY | Berlin West | Berlin West |
| D | Cobra | Ardennes | Market Garden | Market Garden |
| D | Market Garden | Ardennes | Ardennes | Berlin |
| D | Market Garden (NoE) | Ardennes | Ardennes | Berlin West |
| D | Berlin West | MINOR VICTORY | DRAW | MAJOR DEFEAT |
| 22 | Balkans | Crete | Barbarossa | Barbarossa |
| 11 | Crete | Barbarossa | Barbarossa | Barbarossa |
| 18 | Barbarossa | Early Moscow/Kiev | Kiev | LOSE |
| 20 | Kiev | Moscow 41 | Moscow 41 | Sevastopol |
| 18 | Moscow 41 | Sealion 43[NoE] | El Alamein/Sevastopol | Sevastopol |
| 18 | Moscow 41(NoW) | Washington | Sevastopol | Sevastopol |
| 14 | Sevastopol | Stalingrad | Stalingrad | LOSE |
| 14 | Sevastopol(NoW) | Stalingrad | Stalingrad | MINOR DEFEAT |
| 17 | Moscow 42 | Sealion 43[NoE] | Kharkov | Kharkov |
| 17 | Moscow 42(NoW) | Washington | Kharkov | Kharkov |
| 18 | Stalingrad | Moscow 42 | Husky/Kharkov | Kharkov |
| 18 | Stalingrad(NoW) | Moscow 42 | Kharkov | Kharkov |
| 15 | Kharkov | Moscow 43 | Kursk | Byelorussia |
| D | Kursk | Moscow 43 | Byelorussia/Anzio | Byelorussia |
| D | Kursk(NoW) | Moscow 43 | Byelorussia | Byelorussia |



| Tu | Scenario | Major | Minor | Loss |
|---|---|---|---|---|
| 16 | Moscow 43 | D-Day[NoE] | Byelorussia/D-Day | Byelorussia |
| 16 | Moscow 43(NoW) | Washington | Byelorussia | Byelorussia |
| D | Byelorussia | Ardennes | Ardennes | Berlin |
| D | Byelorussia(NoW) | Budapest | Budapest | Berlin East |
| 15 | Budapest | Berlin West[NoE] | Berlin | Berlin |
| 15 | Budapest(NoW) | MINOR VICTORY | Berlin East | Berlin East |
| D | Berlin East | MINOR VICTORY | DRAW | MAJOR DEFEAT |
| D | Berlin | DRAW | MINOR DEFEAT | MAJOR DEFEAT |
| 15 | Washington | MAJOR VICTORY | MINOR VICTORY | MINOR DEFEAT |
| 19 | Early Moscow | Sealion 43[NoE] | El Alamein/Sevastopol | Sevastopol |
| 19 | Early Moscow (NoW) | Washington | Sevastopol | Sevastopol |
| 13 | Sealion Plus | Barbarossa | North Africa/Balkans | LOSE |

КолонкаTu показывает ход, на котором может быть достигнута Major Victory для нападающего. Кроме того,иногда в колонке стоит не число, а один из кодов:

**«D»** —вы находитесь в обороне, задача —защитить позиции.

**«NA»** —сценарий для единственной битвы в Арденнах, где наступательный сценарий имеет специальные критерии победы.

**«*»** —практически невозможно попасть в сценарий.

**«(NoW)»** — означает, что с Западом вы успешно разобрались, и воевать там больше не с кем, теперь вас ждет «натиск на восток», и отныне используются сценарии с пометкой NoE.

**«[NoE]»** — а это означает, что война на востоке закончена: отныне используются сценарии с пометкой NoW.

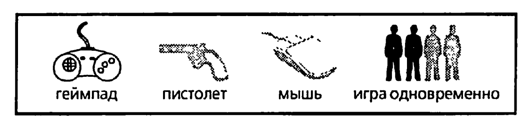
Надпись «scenario1/scenario2» означает, что игроку предоставляется выбор между двумя сценариями для дальнейшей игры.

Все остальные результаты в таблице: LOSE (проигрыш), MINOR DEFEAT (легкий разгром), MAJOR DEFEAT (полный разгром) означают не что иное, как конец игры.

# PERFECT GENERAL

## Совершенный генерал

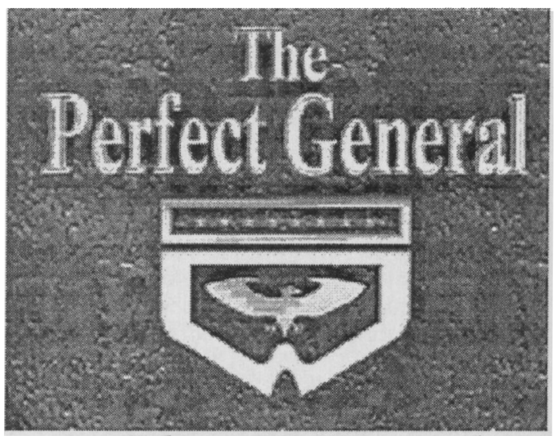
Издатель .................................. **Kyrin**
Изготовитель .................. **Game Guild**
Размер.......................................... **1 CD**




| **НАША ОЦЕНКА** | | **ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС** | |
|---|---|---|---|
| Изображение | ★★★☆☆ | Играть в первый раз | ★★★☆☆ |
| Звук | ★★★★☆ | Играть снова и снова | ★★★★☆ |
| Сюжет/концепция | ★★★★☆ | Играть с друзьями | ★★★★☆ |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** 

Мы вынуждены констатировать прискорбный факт — на 3DO не так уж и много стратегических игр. На персональных компьютерах мир этих игр очень богат и разнообразен — вам предлагается самый широкий ассортимент войн и сражений, в которых вы можете принять участие — войны далекого и недавно прошлого, войны далекого будущего, битвы, разворачивающиеся в далеких мирах. Да и сам жанр стратегии далеко не однороден, а делится на множество поджанров: в одних играх, помимо войны, вам приходится развивать и экономику — т. е. заботиться о тыле, другие предоставляют вам возможность заниматься одним только планированием военных действий. Игры, имитирующие реальные и вымышленные сражения, появились еще задолго до появления персональных компьютеров и телеприставок. Эти игры так и назывались wargames (военные игры) и представляли собой поле, разбитое на клетки, по которому вы перемещали свои дивизии. Впрочем, узнать поподробнее, что они собой представляли, вы сможете из описания Panzer General, прямого наследника старых настольных «военных игр».



*Добро пожаловать на поле битвы.*



Perfect General с некоторой натяжкой также можно отнести к wargame. Но эта игра отличается от подавляющего большинства собратьев по жанру относительной простотой. Основная причина, по которой стратегические игры не так популярны, как многочисленные аркады — сложность управления и обилие игровых возможностей. В динамических играх все просто и ясно — вот эти клавиши управляют движением героя, при помощи этой клавиши он швыряется гранатами, а нажав на вот эту, вы сможете пилить врагов бензопилой. Стратегии отличаются обилием меню, иконок, разобраться в которых с ходу не так просто. Во многих серьезных имитаторах боевых действий вам приходится заботиться о том, чтобы у ваших воинов вовремя пополнялся запас боеприпасов, чтобы им было что поесть в промежутках между боями. Не учитывается разве что чистота портянок и нижнего белья. А если, помимо боевых действий, вам приходится еще и заниматься экономическим развитием, количество игровых меню возрастает многократно. Помимо всего прочего, в играх, посвященных, например, Второй Мировой войне (или еще какой-нибудь войне, имевшей место в реальности), не лишними будут и знания по истории военной техники — количество различных боевых единиц полностью соответствует количеству реальных моделей боевой техники, выходивших на поля сражений. Разобраться экспериментальным путем, для чего лучше всего подходит та или иная боевая единица, бывает непросто.

В Perfect General разобраться с управлением можно очень быстро, даже не заглядывая в инструкции и описания. Количество боевых единиц также не слишком велико, и выяснить, для чего они предназначены, можно почти с ходу. Перед вами — отнюдь не имитация реального сражения, а просто война на территории вымышленной, никогда не существовавшей, страны Конолия. На господство над этой страной претендуют четыре враждующих генерала, одним из которых должны стать вы. Привязки к реальности в этой игре нет никакой, ее создатели даже не позаботились придумать связную предысторию конфликта, в котором вам предстоит принять участие. С другой стороны, настоящие войны — это ведь не только марширующие солдаты, мчащиеся на врага танки, входящие в пике бомбардировщики. Это в первую очередь пылающие руины, изувеченные тела мирных жителей и прочие нелицеприятные вещи, знакомые вам по кинохронике и выпускам новостей, фотографиям в учебниках и в газетах. В игре эта грязная изнанка войны остается за кадром.

Вам просто предстоит оттачивать навыки полководца, перемещая по карте солдат и военную технику. Правила игры предельно просты — вы должны захватывать стратегически важные объекты, за что вы получаете деньги, на которые можно покупать новые войска. Игра разбита на ходы, во время которых вы перемещаете войска, ведете прицельный огонь по врагу. Как только все ваши войска выполнили ваши приказы, ход переходит к сопернику. Каждый ход разбит на отдельные фазы, в течение которых вы совершаете определенные действия — расставляете купленные войска, выбираете мишени для артиллерии, ведете прицельный огонь из стрелкового оружия пехоты, танковых пушек и пулеметов броневиков, перемещаете войска к важным объектам. Вы можете как играть в долговременную кампанию, в ходе которой вам предстоит разбить наголову всех троих генералов-конкурентов, так и выбрать одну-единственную битву, сражаясь либо с компьютером, либо с кем-то из своих друзей. Если вам не хочется играть самому, вы может стравить друг с другом компьютерных игроков. А если вам не хочется даже смотреть, как дерется сам с собой компьютер, можете сыграть в простенькую динамическую игру, очень напоминающую одну из клас-



*Меню режима долговременной компании.*

сических игр, существующих на восьмибитных приставках типа Dendy. В игре очень сильны и пародийные моменты — чего стоит одна только психоделическая заставка или, скажем, прогноз погоды, в котором вам рассказывают, благоприятна ли погода для ведения военных действий. Одним словом, скучать вам не придется.

# Управление

Управление меню осуществляется при помощи следующих клавиш:

↑, ↓ — перемещение курсора по пунктам меню.

Ⓐ — задействовать пункт меню, выделенный курсором.

## Стартовое меню

### Campaign mode

Режим долговременной кампании, состоящей из последовательности битв, в которых вы должны сокрушить генералов-конкурентов и завоевать господство над Конолией. Если вы выбрали этот режим, вы попадаете в меню, в котором можете выбрать старый save (сохраненное состояние старой игры) и продолжить ранее начатую кампанию. Если вы только начали осваивать профессию полководца, то, разумеется, все слоты для сохранялок пусты (empty). Перевести курсор в нижнюю часть экрана вы сможете при помощи кнопки Ⓑ. Выбрать нужный вам пункт сможете при помощи кнопки Ⓐ. Итак, переведя курсор в нижнюю часть экрана, вы сможете либо начать игру, либо стереть старый save, либо выйти из еще не начатой игры.



*Стартовое меню игры.*



*Карта страны, которую вам предстоит покорить.*

**Play** — начать играть (если выделен старый save, то вы продолжаете старую кампанию, если ничего не выделено или все стерто, то начинаете все сначала).

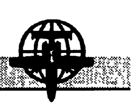
**Erase** — стереть выделенный ранее save.

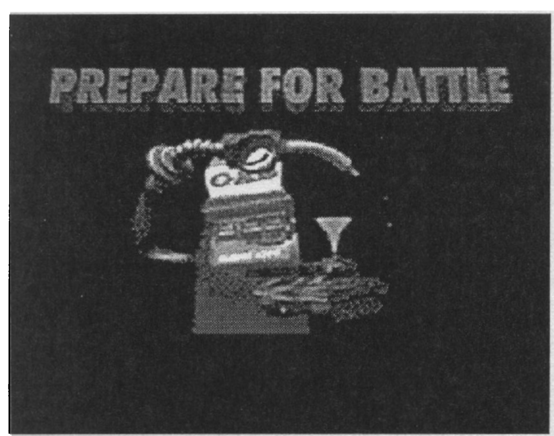
**Quit** — выйти из игры и снова посмотреть заставку.

Перед игрой на экране появится: Shall we play with partial view? (Мы будем играть в режиме ограниченной видимости?). Если вы хотите видеть только те войска противника, которые видят ваши войска, соглашайтесь (Yes), если хотите видеть все — не соглашайтесь (No). Но вот игра начата, и перед вами после недолгого брифинга, разъясняющего ваши цели и задачи, появляется еще одно меню.

**Strike file** — количество выполненных миссий.

**Mission** — номер миссии, которую вам предстоит выполнять.





*Будь готов!*

**Objectives** — ваши боевые задачи по текущей миссии. Game length — число ходов, за которое вам нужно выполнить эти задачи. Your army — количество денег, которое вы сможете истратить на покупку армий. Reinforcements — объекты, которые обязательно нужно удержать в своих руках.

**Video** — просмотр видеороликов. Как правило, вам покажут ваших соперников-генералов, которые будут стараться деморализовать вас выкриками типа «Приготовься к смерти!», «Ты проиграешь!» и т. п. На эти истеричные самоуверенные высказывания можно смело не обращать внимания, проще всего пропустить их, нажав на кнопку ⓧ.

**OK** — ознакомившись с вышеперечисленной информацией, можете наводить курсор на эту надпись и начинать битву.

## Tournament mode

Режим турнира. Вы должны выиграть всего одну битву, сражаясь против компьютера или играя с кем-нибудь из своих друзей. Вам предложат три типа турнира:

**Human vs computer** — человек против компьютера.
**Human vs human** — человек против человека.
**Computer vs computer** — компьютер против компьютера.

Рассмотрим каждый из пунктов этого меню поподробней.

## Human vs computer

Вы решили испытать свои силы в сражении с компьютером.

**Choose your opponent** — для начала вы должны выбрать себе достойного противника. Выбранный вами противник является аналогом уровня сложности — каждый из врагов-генералов воюет с различной степенью мастерства.

**Easy — Alexander** — самый легкий уровень сложности — ваш противник генерал Александр — самый неопытный из всех соперников.

**Medium — Sergio** — средний уровень сложности, генерал Серджио — весьма достойный противник.

**Hard — Chenghis** — предельный уровень сложности, вам предстоит смертельная схватка с безумным генералом Ченгизом (тезкой одного из претендентов на мировое господство минувших эпох).

Уровни сложности отличаются, во-первых, количеством денег, которое дается вам и вашим соперникам в начале игры (а значит, и количеством войск, которые можно на них купить), и, во-вторых, поведением соперников — чем выше уровень сложности, тем враг многочисленней и ожесточенней.

## Human vs Human

Игра с живым соперником. Для того, чтобы играть вдвоем, необходимо два джойстика. Настройки игры и закупка войск осуществляются, как и при турнирной игре, в одиночку, но вот когда дело доходит до закупки войск второго игрока, вам понадобится второй джойстик. Второй игрок, в точности так же, как и первый, закупает войска и расставляет их на карте. После чего разгорается ожесточенная битва.

## Computer vs Computer

Здесь вы точно так же, как и при игре с компьютером, выбираете противника (только вам придется делать это дважды, т. к. вы в схватке не принимаете участия). После чего устраивайтесь поудобней и смотрите на ожесточенные сражения, разгорающиеся на экране вашего телевизора.

## Game Bonus

Бонусная игра. Если вам надоело воевать, можете поиграть в нехитрую старую игрушку — суть которой заключается в расстановке мин в лабиринте и уничтожении всех мешающих вашему движению объектов. Прочесть более подробное ее описание вы сможете чуть ниже (см. «бонусная игра»).

## Tournament mode. Options menu

Настроечное меню режима турнира (это меню остается неизменным, какой бы тип турнира вы ни выбрали).

**Partial/Full Damage** — вам предстоит выбрать степень повреждений, наносимых огнем сражающихся соединений — либо каждый выстрел наносит максимально возможные повреждения, либо степень повреждений определяется случайным образом.

**Random/Always hit** — вам предстоит решить, будут ли сражающиеся соперники всегда попадать в цель (Always), либо же на их меткости станут сказываться погодные условия (Random).

**Full/Limited View** — вам предстоит решить, сможете ли вы видеть все вражеские соединения или только те, что могут заметить ваши войска.

**Game mode** — вам предстоит решить, какой тип игры вы изберете:

**Standart** — стандартный — не слишком продолжительная битва, когда за определенное количество ходов вы должны уничтожить более половины вражеских войск.

**Long** — тотальная война на уничтожение с куда большим количеством ходов, когда вашей задачей является поголовная ликвидация войск противника.

**Player one** — вам предстоит выбрать себе роль, вы можете быть: Attacker — атакующим; Defender — защищающимся. Выбор роли играет немаловажную роль при выборе войск и, разумеется, при выборе тактики, но об этом мы расскажем чуть ниже.

**Handicap** — вы можете дать преимущество одной из сторон.

**Normal** — оба игрока находятся в одинаковых условиях.

При помощи кнопки (B) вы сможете склонить чашу весов в пользу какой-либо из сторон — тогда вместо этой надписи появится либо отрицательная (-), либо положительная цифра, показывающая преимущество одной из сторон в процентах. Преимущество выражается в количестве денег на старте и в погодных условиях, благоприятствующих одной из сторон.

**Exit** — выход из настроечного меню режима турнира.

Затем вам предложат выбор карт полей сражений. Чтобы не оценивать их по внешнему виду, обратите самое пристальное внимание на параметры.

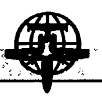
**Std\Long length** — продолжительность игры на карте в ходах для стандартного и долгого варианта.

**Size** — размер карты в условных единицах.

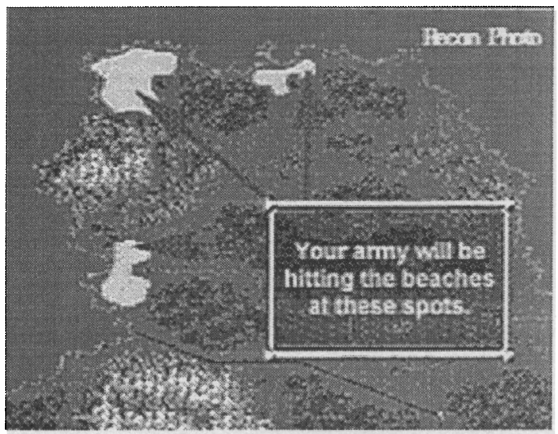
**Attack/Defend** — количество денег на закупку войск для атакующего и нападающего.

**Weather** — состояние погоды на разных ходах. Подробнее о погоде и том, на что она влияет, см. ниже.

**Neutral Country** — наличие нейтральных стран. Их либо нет (None), либо на их территории находятся объекты, захватив которые (вас же не волнует, что эти страны не участвуют в войне), вы можете получить определенную сумму денег (buy pts).



## Закупка войск




*Внимательно ознакомьтесь с вашими задачами в каждой битве.*

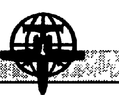
Прежде чем начать воевать, необходимо позаботиться о войсках. Или, если быть более точным — войска надо купить. Перед битвой вы попадаете в закупочное меню, состоящее из длинного списка различных боевых единиц, с указанием их стоимости и тактического обозначения (так эти единицы выглядят в игре). Этот список расположен в левой части экрана. В правой части экрана находится окошко с изображением боевой единицы (нажав на (B), вы сможете анимировать этот рисунок, и фигурка воина или боевой машины начнет вращаться вокруг своей оси). Под этим окошком указана сумма денег, которой вы располагаете. Под этой суммой вы сможете прочитать название единицы, на которой в данной момент находится курсор. Клавишами й, к вы сможете перемещать курсор по списку, клавишей и вы сможете покупать войска (тогда напротив стоимости единицы будет указано количество закупленных вами воинов или техники). Если вам не хватило денег на что-то важное, а каких-то боевых единиц вы, наоборот, купили слишком много, при помощи клавиши з вы сможете продать лишнее. Нажав на клавишу (C), вы сможете прочитать советы о том, как пользоваться закупочным меню (то же самое, что вы только что прочитали, только на английском). Когда все деньги потрачены, наведите курсор на надпись Press A (нажмите A) и, действительно, нажмите на (A). Тогда вы выйдете из закупочного меню и приступите к военным действиям.

Попадать в закупочное меню вы сможете и по ходу сражения — если вы захватили призовых объектов на достаточную для закупки новой партии войск сумму. Свежезакупленные войска следует ставить около свежезахваченных объектов в глубине вражеской территории — тогда они с ходу смогут вступить в бой. На начальных миссиях в режиме Campaign и в отдельных сценариях с небольшим размером карты вам доступны далеко не все виды войск. Но прежде чем говорить о военных действиях, давайте рассмотрим поподробнее, кем и чем вам придется командовать в этой игре.

## Units. Боевые единицы

| Название | Стоимость | Что это такое? |
|---|---|---|
| Light Tank | 6 | Легкий танк. Повреждения наносит минимальные. Видит недалеко. Легко уязвим. Дальность выстрела оставляет желать лучшего. Но обладает большим запасом хода. Если вы — обороняющийся, то легкие танки вам совершенно ни к чему, но если вы завоеватель — они вам не помешают. С их помощью вы легко сможете достигать призовых объектов. |
| Medium Tank | 8 | Средний танк. Обладает повышенной огневой мощью и защитой, что сочетается еще и с большим запасом хода. Лучшее оружие наступления придумать сложно. Но некоторое (не слишком большое) количество пригодится и при обороне. |

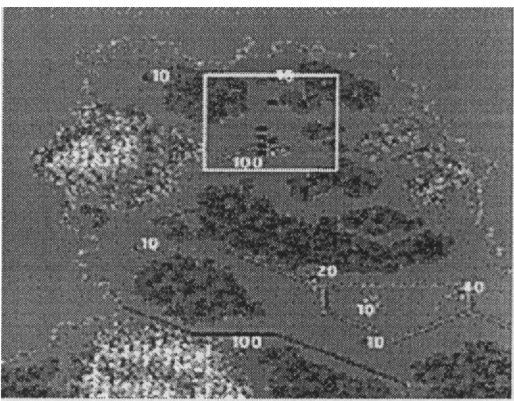
| Название | Стоимость | Что это такое? |
|---|---|---|
| Heavy Tank | 12 | Тяжелый танк. Высокая стоимость не позволяет закупать их в больших количествах. А жаль. Подбить их не так-то просто, а сами они способны наносить серьезные повреждения с первого попадания. Одинаково хорошо подходят как для обороны, так и для наступления. Единственный недостаток — небольшой запас хода. |
| Mobile Artillery | 14 | Самоходная артиллерия или, если быть более точным, самоходная ракетная установка. Наносит чудовищные повреждения вражеской технике, а пехоту способна уничтожать с первого попадания. Одно из главных достоинств этого вида артиллерии заключается еще и в том, что она может стрелять несколько раз за ход, одним выстрелом накрывает значительную площадь, и поэтому, при благоприятном стечении обстоятельств, может поразить сразу несколько расположенных близко друг к другу целей. Вдобавок ко всему, может еще и передвигаться на значительные расстояния. Единственный недостаток — слабое бронирование и вытекающая отсюда уязвимость. Поэтому эти установки никогда нельзя ставить на передний край — пусть при наступлении они двигаются позади танков. При обороне ставьте их в глубине территории. |
| Light Artilery | 6 | Легкая артиллерия. (Оба вида обычной артиллерии в этой игре не способны двигаться — они остаются там, где вы их поставили). Не слишком дальнобойная, зато слишком уязвимая. Основное достоинство — дешевизна. Их можно закупать в достаточно больших количествах. Компактно сгруппированная батарея легких пушек сможет надолго задержать наступление противника на стратегически важных направлениях. Надо ли говорить, что артиллерия нужна в первую очередь тем, кто находится в обороне. |
| Heavy Artilery | 20 | Тяжелая артиллерия. Обладает огромной разрушительной силой и большой дальностью выстрела. Ставить ее следует в глубине территории, так как в ближнем бою она легко уязвима. Для атакующих тяжелая артиллерия далеко не бесполезна — будучи поставленной на передний край, она сможет наносить удары по первой линии вражеской обороны. |
| Mine | 3 | Мины. В реальной жизни мины имеют четкую специализацию — противотанковые, противопехотные, самодельные растяжки, мощные радиоуправляемые фугасы. Но в этой игре мины универсальны и взрывают все, что имело неосторожность на них наступить или наехать. Для пехоты прогулка по минному полю может оказаться фатальной, техника получит серьезные повреждения. Миниро- |



| Название | Стоимость | Что это такое? |
| --- | --- | --- |
| | | вать следует дороги и подступы к призовым объектам на своей территории. Посылать свои войска на свои же мины не следует — минам все равно, кто свой, кто чужой. |
| Armored Car | 5 | Броневичок. Легковооруженный и легкобронированный, он обладает большим запасом хода и незаменим для транспортировки пехоты. |
| Bazooka | 3 | Пехотинцы, вооруженные базуками. Перемещаться способны всего на одну клетку, поэтому, если хотите использовать их при наступлении, не помешает купить для них броневичков. Неплохо справляются с легкими и средними танками. При обороне кордон из них способен создать большие проблемы атакующей бронетехнике противника. |
| Infantry | 1 | Пехота, вооруженная стрелковым оружием. Пушечное мясо. Так же, как и базутчики, способны перемещаться только на одну клетку, но не обладают их огневой мощью. Поэтому их использование при наступлении нецелесообразно. При обороне способны ненадолго задержать противника. Единственное достоинство — смехотворная цена (полностью соответствующая боевым качествам). Engineer 5 Ремонтники. В бою практически бесполезны, зато умеют ремонтировать поврежденную технику. Некоторое количество (один, два) этого технического персонала никогда не помешает. Но его надо надежно укрыть от атак противника и использовать для ремонта только дорогой и ценной техники (тяжелая и самоходная артиллерия, тяжелые танки). |

## Клавиши управления во время битвы

←, →, ↑, ↓ — перемещение курсора по карте. (A) — отдать приказ двигаться к клетке, на которой находится курсор, или отдать приказ стрелять по клетке, выделенной курсором. (B) — вызвать управляющее меню (перемещение курсора в меню при помощи ↑, ↓, ←, →; зайти в нужный пункт вы сможете при помощи кнопки (A). Сбросить меню — при помощи кнопки (C)). (C) — перебор выделенных воинских единиц. При помощи этой кнопки вы сможете перейти от одной единицы к другой, не отдавая им предварительно никаких приказов. (LShift) — зайти в режим стратегической карты.

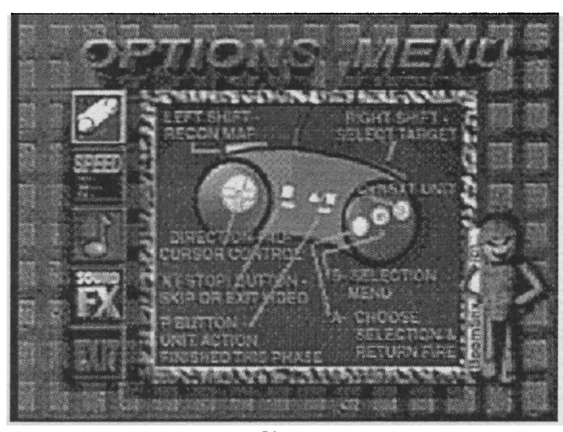


*Стратегическая карта. Окиньте взором поле битвы.*

# Полное описание

Прежде чем приступить к разбору фаз, на которые делится каждый ход, и сопутствующих этим фазам управляющих меню, несколько слов о том, какие задачи вам предстоит решать в этой игре. Помимо вполне очевидной задачи — уничтожения живой силы и техники противника, вы должны еще и захватывать призовые объекты — города, заводы, аэропорты. За каждой захваченный объект вам полагается определенная сумма денег (эта сумма указывается прямо на карте, рядом с обозначением объекта). Рассказывая про закупочное меню, мы уже говорили вам, что заработанные таким образом деньги можно пускать на закупку войск. Объект считается занятым, если на клетке, на которой он стоит, побывала ваша боевая единица. Но если клетка осталась пустой, ничто не помешает вашим врагам поступить с этим объектом точно таким же образом — просто взять и занять его. Так что старайтесь не оставлять захваченные объекты пустыми.

Ну, а теперь о том, как нужно воевать в этой игре. Но, как мы уже говорили, ход разбит на отдельные фазы, в ходе каждой из которых вы предпринимаете определенные действия. Во время каждой фазы нажатием на кнопку (B) вы можете вызвать управляющее меню. Конечно, в зависимости от фазы и от боевых единиц, которыми вы управляете, в этом меню будут новые пункты, но два первых пункта всегда будут оставаться неизменными. Вот о них-то мы сейчас и поговорим.



*Настроечное меню. Клавиши управления.*

## Внутриигровое меню

**Help/information** — помощь/информация.

**Show current score** — посмотреть, сколько вы заработали очков к текущему ходу. Turn — номер хода. Attack — сколько очков у атакующего. Defend — сколько очков у обороняющегося.

**Show Rule Options** — посмотреть настроечное меню управления, или, вернее, посмотреть результаты ваших действий в настроечном меню игры. Что-либо поменять здесь вы уже не можете — перед вами только констатация результатов.

**Game length** — продолжительность игры в ходах.

**Direct fire result random/full damage** — результаты прицельного огня определяются случайным образом, либо же пораженная огнем единица всегда получает максимальные повреждения.

**Units can/cannot sustain damage from direct fire** — соединения могут или не могут выдержать повреждения, нанесенные им прицельным огнем. Другими словами, этот пункт меню говорит об эффективности прицельного огня.

**Only sighted/all enemy units are displayed** — вы видите все войска противника или только те, что находятся в пределах видимости ваших войск.

**OK** — вас все устраивает, и вы возвращаетесь в основное меню.

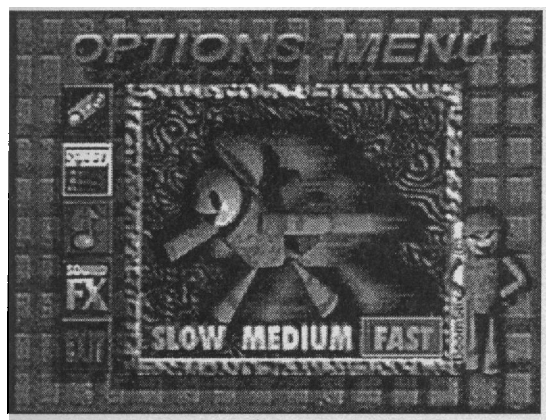
## Options (настроечное меню)

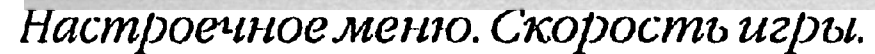
Зайдя в это меню, вы можете изменить настройки текущей игры.

**Контроль** — здесь вы можете почерпнуть информацию об управляющих клавишах (см. раздел «клавиши»), но переназначить их вы не можете.

**Speed** — скорость игры: Low — медленная, Medium — средняя, Fast — быстрая. Конечно, ес-







*Настроечное меню. Скорость игры.*



*Настроечное меню. Звуковое оформление.*

ли вы поставите максимальную скорость, то игра будет протекать быстро, но скорость более низкая позволит вам лучше наблюдать за действиями врага во время его хода.

**Music on/off** — включить или выключить музыку. При помощи клавиш RShift и LShift вы сможете выбирать мелодию (song — что вообще-то переводится как «песня»). Выбор мелодий достаточно богат, и вы явно сумеете найти себе что-нибудь по душе.

**Sound FX on/off** — включить или выключить звуковые эффекты в игре — звуки выстрелов, взрывы и т. п. Выключать их не стоит — они не утомляют и создают атмосферу настоящего сражения.

**Exit** — выход из этого подменю.

**Symbols** — символы . Эти символы или появляются поверх изображений боевых единиц, или маячат на экране позади метеоролога во время прогноза погоды.

Военные символы

**Already fired this turn** — уже стрелял на этом ходу. Transporting unit — транспортирует на своем борту пехоту (этот символ относится, естественно, только к броневикам). Artillery plot target — на эту единицу или на этот участок местности будет обрушен огонь артиллерии. Damaged — эта боевая единица сильно повреждена.

Погода и погодные символы

**Storm** — гроза (влияет на точность огня, сами понимаете, целиться под проливным дождем, освещаемым редкими вспышками молний, не очень-то и удобно, влияет и на состояние дорог — техника может преодолевать меньшее расстояние из-за распутицы).

**Night** — ночь (также влияет на точность выстрелов — в темноте ничего не видно).

**Rain** — дождь (влияет на точность огня, но не так сильно, как гроза, влияет и на состояние дорог, но дороги остаются вполне проходимыми).

**Mud** — грязь (оказывает немаловажное влияние на дальность передвижения войск — если по дорогам они еще могут передвигаться, то вне их движутся на крайне незначительные расстояния).

**Fog** — туман (влияет на точность и эффективность стрельбы).

## Display Control. (Настроечное меню визуальной информации)

В этом меню вы сможете отключить те или иные символы, которые вы видите на поле боя.

**Victory Points on/off** — включить или выключить обозначения призовых очков рядом с объектами на карте. Можете, конечно, убрать эти цифры, чтобы они не мозолили вам глаза. Но как вы тогда догадаетесь, что именно вам следует захватывать в первую очередь?

**Artillery Target on/off** — включить или выключить артиллерийские мишени. Выключать их явно не следует — мишени помогут вам сориентироваться с огнем вашей и вражеской артиллерии.

**Show line of sight** — зона видимости ваших войск. По умолчанию вы можете ее видеть — это более светлые клетки карты. Но если вам что-то не нравится, вы можете зайти в небольшое подменю и внести необходимые, на ваш взгляд, изменения.

**Show line of sight** — оставить все как есть (то есть все видеть).
**Lose line of sight** — убрать возможность видеть зону действия ваших войск.
**Exit line of sight view** — выход из этого подменю.

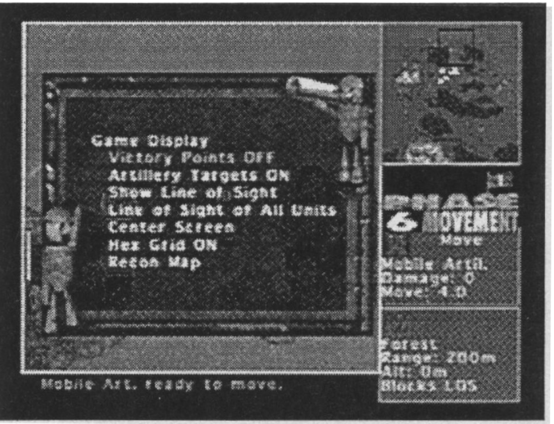
**Line sight of all units** — видеть зону действия всех ваших войск. Если вам этого не хочется, можете зайти еще в одно маленькое подменю и внести изменения.

**Lose of Sight All Units** — убрать возможность видеть зону действия всех ваших войск и видеть зону действия только выбранного соединения. Center Screen — включить или выключить возвращение курсора из режима большой карты в центр экрана.

**Hex Greed on/off** — включить или выключить деление карты на гексы.

**Phase complete** — закончить фазу. Например, на фазе движения вы передвинули все войска, которые хотели, а остальные решили оставить на своих местах — тогда вы просто нажимаете на этот пункт меню. Вас спросят, не поспешили ли вы, так быстро заканчивая фазу? Еще раз обдумайте все свои действия и жмите на Yes.

Ну, а теперь поподробнее о фазах, на которые делится тур.



*Настроечное меню игрового экрана.*

## Phase 1 — Replacement (расстановка войск)

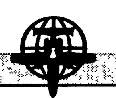
Вы должны разместить купленные вами войска по местам дислокации. Окошко под картой занимает список закупленных вами войск. В нижней части экрана появляется надпись: Please place N — пожалуйста, если вас не затруднит, поставьте на место боевую единицу N. Ставить боевые единицы можно только на клетках, выделенных цветом того генерала, за которого вы играете.

Если вы собираетесь поставить боевую единицу за пределами этой области, то в нижней части экрана появится надпись: Invalid replacement location — которая не означает, что вы инвалид, а переводится как «неправильное место для установки боевой единицы».

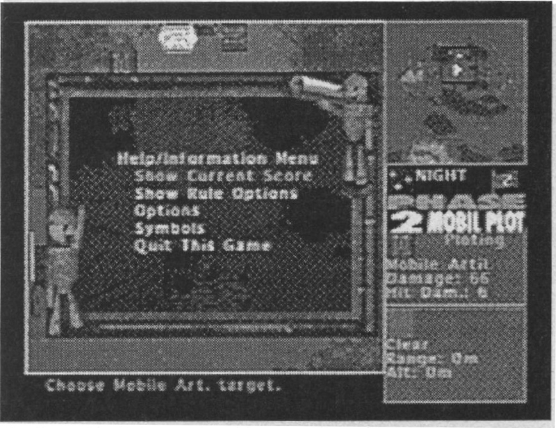
Если вы заглянете в меню, то, помимо двух вышеперечисленных пунктов, вы увидите еще один пункт: Next unit type — сразу же перейти к следующему типу боевых единиц. Например, вы расставляете пехоту, но прежде чем это сделать, вам хочется расставить танки — при помощи данного пункта меню вы сможете это сделать.

Правильная расстановка войск имеет первоочередное значение. Перед тем, как что-либо куда-либо ставить, будет совсем не лишним внимательно осмотреть карту и выбрать, что именно вы хотите захватить или, наоборот, что именно вы хотите удержать.

Ударные группы из танков и броневиков, предназначенные для наступления, ставьте вплотную к дорогам, ведущим к выбранным вами объектам. Если вы обороняетесь, размещайте заслоны из артиллерии и базутчиков также поперек дорог, поблизости от самых дорогих (ценность измеряется в призовых очках) объектов. Объекты на своей территории, независимо от того, атакуете вы или обороняетесь, никогда не оставляйте пустыми — посадите в них хотя бы купленных



на остатки денег пехотинцев. А если вы купили еще и мины, но мин у вас ограниченное количество, минируйте не дороги, а подступы к объектам на вашей территории. Эта фаза закончена, как только все ваши войска займут отведенные позиции. Но если случайно зайти в меню и случайно нажать на надпись Phase Complete во время расстановки войск — часть войск так и останется нерасставленной. Никогда так не делайте.




*Меню Help/information.*

## Phase 2 — Mobile Direct Fire
(огонь самоходной артиллерии)

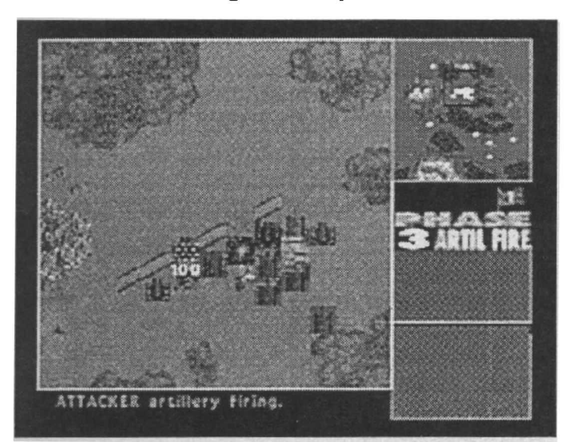
Вам предстоит выбрать мишени для самоходной артиллерии. Самоходка, готовая к стрельбе, выделяется более светлым цветом. В нижней части экрана появляется надпись Choose Mobile Art. target. Теперь вы должны навести курсор на клетку, на которую вы хотите обрушить сокрушительный огонь. Если клетка находится за пределами досягаемости огня, то в нижней части экрана появится надпись Target out of range (цель за пределами видимости). Если заглянуть в меню, вы увидите в нем дополнительные пункты.

**Ignore Unit this turn** — выбранное соединение (когда до него дошла очередь) на этом ходу не участвует в боевых действиях. Про него на время (до следующего хода) можно забыть. Отстранять от участия в боевых действиях можно те единицы, которые не могут своим огнем дотянуться до противника.

**Next Unit** — следующая боевая единица (то же самое вы сможете сделать и при помощи клавиши C, не заглядывая в меню).

**Select Unit** — вернуться к выбранной боевой единице.

**Phase Complete** — фаза закончена.




*Фаза артиллерийского огня. Артиллеристы ждут ваших приказов.*

## Phase 4 — Artillery Plot (огонь артиллерии)

Теперь вам предстоит выбрать мишени для обычной — несамоходной артиллерии. Эта фаза ничем не отличается от предыдущей.

## Phase 5 — Direct Fire (прицельный огонь остальных боевых единиц)

Если ваши войска вступили в непосредственный контакт с противником — т. е. противник оказался в зоне досягаемости огня ваших боевых единиц, то на этой фазе вы можете открыть по нему прицельный огонь. Эта фаза практически ничем не отличается от фазы артиллерийского огня. Если противник во время своей фазы движения передвигает войска под самым носом у ваших воинов, прямо во время хода противника вы можете попасть во внеочередную фазу прицельного огня. Но в таких случаях возможность вести огонь предоставляется далеко не всем вашим единицам, а только тем, которые находятся рядом с перемещающимися единицами противника.



*Фаза движения войск.*

## Phase 6 — Movement (передвижение войск)

На этой фазе игры ваши войска должны устремиться к жизненно важным объектам противника. Подразделение, готовое к перемещению, выделяется более светлым цветом, а затем вы наводите курсор на место, куда бы вы хотели его отправить. Если вы зайдете в управляющее меню, то вы можете найти там дополнительный пункт. Sentry Duty — компьютер сам выбирает, каким единицам вам отдавать приказ. При помощи этого пункта меню вы можете взять эту процедуру на себя, и тогда на карте не будет ни одной выделенной единицы, и вы сможете выбрать единицу, которой вы хотите управлять самостоятельно. В нижней части экрана появится надпись Select unit to process. Если вы указываете цель, до которой невозможно добраться, в нижней части экрана появится надпись Cannot find path to target — не могу найти путь к цели. В меню могут появляться и специфические команды, связанные с использованием специальной техники. Рассмотрим этот вопрос подробнее.

**Транспортировка пехоты**

Для того, чтобы погрузить пехоту на борт броневика, нужно отогнать его на клетку, на которой стоит пехота, и вызвать управляющее меню. Там появится пункт Load transporting unit — нажмите на него, и войска погрузятся на борт бронетехники.

**Ремонт поврежденной техники**

Для того, чтобы что-то отремонтировать, подведите инженера к машине, нуждающейся в ремонте, и вызовете управляющее меню. Там вы найдете дополнительный пункт Repair unit — отремонтировать боевую единицу. Задействуйте этот пункт меню, и техника снова станет такой, будто только что сошла с конвейра.

## Phase 8 — Score (очки)

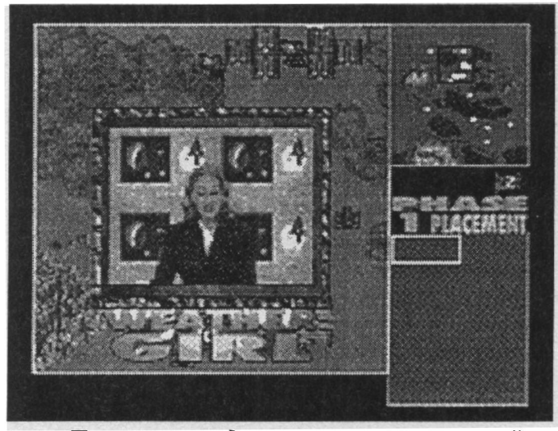
В конце каждого хода вам показывают, сколько очков заработали атакующие и сколько — обороняющиеся.

**End of round options. Меню окончания поединка**

Если сражение закончилось вашей победой, на экране появляется это меню. Play another turn — сыграть еще один ход, чтобы окончательно добить побежденного противника (как ни странно, это пункт меню появляется даже в тех случаях, когда и добивать-то, собственно говоря, нечего). Evaluate match — закончить поединок.

**Weather Girl — тетка-синоптик**

Прогноз погоды, появляющийся в конце каждого хода — одна из изюминок этой игры. Представьте себе, что вы смотрите по телевизору новости, и в конце выпуска слышите примерно такой прогноз погоды: «Завтра ожидается теплая и ясная погода, очень благоприятная для нанесения



*Прогноз погоды - важная вещь на войне.*

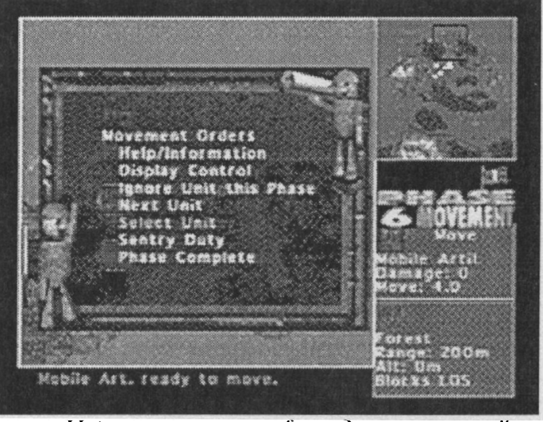


артиллерийских ударов». Или, например: «После проливных дождей дороги покроются слоем грязи, и езда на танках не рекомендуется». О различных разновидностях погодных условий и о том, какое влияние они оказывают на ход боевых действий, мы уже говорили, теперь пару слов о том, как же узнавать, какая именно погода ожидается на следующем ходу. Прогноз погоды выглядит в этой игре как выступление дикторши-синоптика. Если вы досконально знаете английский и умеет переводить на слух, то никаких проблем у вас не возникнет, и вы сможете по достоинству оценить черный юмор создателей игры. Если же со знанием языка у вас проблемы — обращайте внимание на символы, возникающие за спиной дикторши (подробнее см. «символы»). Если дикторша выступает на фоне стреляющих танков и орудий, и никаких символов вы не видите, то, значит, погода предстоит замечательная, в смысле — жаркая.

# Вид игрового экрана

## Тактическая карта

Центральную часть экрана занимает тактическая карта небольшого участка местности, где находятся те войска, которыми вы управляете. Правую часть экрана занимает стратегическая карта местности (на ней изображена вся местность). Под ней вы сможете прочитать номер и название фазы текущего хода. Нижнюю часть этой половинки экрана занимают параметры войск и объектов. Назовем эту часть экрана окном параметров. Верхнюю часть окна параметров занимают параметры выделенной боевой единицы (той, которая готова внимать вашему приказу). На фазах ведения огня: Damage — полученные повреждения, измеряются в условных единицах. Hit damage — дальность эффективного огня единицы, измеряется в клетках игрового поля. На фазе движения: Damage — повреждения (см. выше). Move — расстояние, которое единица способна проехать или пройти. Измеряется в клетках игрового поля. Нижнюю часть окна параметров занимают параметры тех единиц и объектов карты, на которые в данный момент наведен курсор.



*Игровое меню на фазе движения войск.*

## Параметры объектов на карте

### Для своих боевых единиц:

**Range** — расстояние от выделенной единицы (измеряется в метрах).

**Fuel** — запас топлива. Измеряется в условных единицах. Одной условной единицы топлива хватает на перемещение по одной клетки поля. С каждым новым ходом запас топлива восстанавливается до прежней величины.

**Damage** — степень полученных повреждений.

### Для вражеских боевых единиц:

**Range** — расстояние от выделенной своей единицы до вражеской. Измеряется в метрах.

**Damage** — степень повреждений.

### Для объектов на карте: Название.

**Range** — расстояние в метрах от выделенной боевой единицы.

Кроме того, могут появляться и комментарии. Block LOS — передвижение войск сквозь (по, через, и т. п.) этот объект невозможно.

Объекты на карте (за исключением боевых единиц)

**Clear** — пустое место, просто поверхность, по которой могут передвигаться ваши войска. Но перемещаются они по таким чистым клеткам на значительно меньшие расстояния, чем при движении по дорогам.

**City** — город. Один из призовых объектов. Стоимость захваченного города — 20 условных единиц.

**Town** — маленький городок. Также один из призовых объектов. Стоимость — 10 условных единиц.

**Fort** — форт. Небольшая крепость. Захватывать форты нельзя, зато можно разрушать. К призовым объектам не относится.

**Airport** — аэропорт. Один из самых дорогих призовых объектов. Стоимость на разных миссиях колеблется от 200 до 400 условных единиц.

**Factory (Weapons Factory)** — просто фабрика, оружейный завод. Призовые объекты. Обычная фабрика может стоить от 100 условных единиц и выше. Оружейный завод оценивается минимум в двести условных единиц.

**River** — река. Для войск представляет непреодолимую преграду при отсутствии мостов.

**Forest** — лес. Передвигаться по лесу в дождливую погоду войска не могут — очевидно, боятся завязнуть или заблудиться.

**Mountain** — горы. Горы также являются непроходимым препятствием для войск.

**Sea** — море. Так как в игре отсутствует военно-морской флот, передвигаться по морю войска также не могут.

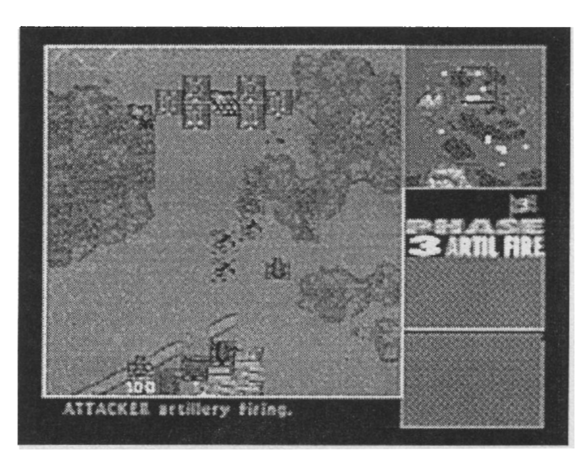
**Road** — дорога. По дорогам войска могут передвигаться на максимально возможное расстояние.

## Стратегическая карта

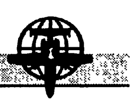
На этой карте вы видите все поле сражения целиком. Территория, на которой вы можете расставлять свои войска, в ходе соответствующей фазы выделяется красными клетками (при игре вдвоем клетками того цвета, который вы выберете). Зона дислокации войск противника выделяется синими или зелеными клетками (в зависимости от того, с каким именно генералом вы воюете). Перемещая по этой карте курсор в виде рамки, вы можете выбирать тот или иной участок местности для просмотра в режиме тактической карты. Призовые объекты на этой карте внешне не отличаются друг от друга, но так же, как и на тактической карте,указывается их цена. Разобраться, где на этой карте находятся реки, горы, леса и дороги, вы сможете без труда.

## Bonus Game. Бонусная игра

И в завершение несколько слов о встроенной бонусной игре. Если вы устали от грохота выстрелов, свиста снарядов и оглушительных взрывов, можете ненадолго расслабиться, поиграв в эту незамысловатую игрушку наподобие классического Bombermen. Правила игры предельно просты — вы должны перемещать по лабиринту небольшой танк и устранять преграды, возникающие на пути, устанавливая рядом с ними мины. На месте взо-




*Пора давать команду "Огонь!".*



рванных минами препятствий будут появляться полезные предметы, делающие ваш танк более защищенным. В недрах лабиринта прячутся и вражеские танки. Их вы также должны уничтожать при помощи мин. Перемещать танк по лабиринту вы сможете при помощи кнопок ↑, ↓, ←, →. Устанавливать мины вы сможете при помощи кнопки (A). Не забудьте, что взрывная волна от сработавшей мины разлетается практически во всех направлениях, и, если вы попали в зону действия взрывной волны — вы погибли. Так что будет совсем не лишним, установив мину, поискать надежное укрытие. Старайтесь устанавливать мины таким образом, чтобы они поражали как можно больше препятствий и врагов, и не задевали вас.

## Полезные советы

Находясь в меню закупки войск, перед началом каждого сражения вы можете взглянуть на стратегическую карту (просто нажмите на (LShift)), и вы сможете оценить расположение призовых объектов, рельеф местности и сориентироваться, что и в каком количестве вам покупать, и где разместить купленное.

Войска, купленные по ходу сражения, лучше размещать рядом со свежезахваченными объектами на вражеской территории. Предпочтения следует отдавать дешевым боевым единицам, которые можно закупить в большом количестве — на уничтожение большого скопления пехоты или базутчиков противник потратит несколько ходов, стянув в это место значительные силы, и вы сможете развивать наступление на оголившемся участке фронта.

Если вы обороняетесь, то это не значит, что вы не должны вести наступательных действий. Идеально подходят для вылазок в тыл врага броневички с посаженной на них пехотой. Они способны преодолевать значительные расстояния. Внимательно следите за картой и посылайте десант в глубь вражеской территории, на участки, либо свободные от вражеских войск, либо слабо защищенные — напоровшийся на скопление танков или артиллерийскую батарею броневичок обречен. Пехотинец, занявший важный объект в сердце вражеской территории, тоже обречен, но прежде чем он геройски погибнет, вы успеете заработать свои призовые очки. Главное, не давайте врагам зарабатывать призовые очки. Но, с другой стороны, если вы отобьете призовой объект, занятый противником, вам снова засчитают эти очки.

## Игра вдвоем

Основная проблема при игре вдвоем — необходимость покидать комнату, чтобы не подглядывать за ходами соперника (играть, конечно же, следует в режиме ограниченной видимости — partial view). Только так вы сможете получить войну со всеми сюрпризами и неожиданностями. Ваши наступающие войска внезапно натыкаются на скопления войск противника, или в глубине вашей территории один из пустых объектов внезапно захватывает вражеский десант — неприятные неожиданности, конечно. Но что поделаешь — как говорят французы, «на войне как на войне». А что помешает вам устроить точно такие же неприятности вашему противнику?

При игре вдвоем роли обороняющегося и атакующего не имеют принципиального значения. Правда, от выбора роли зависит стартовое количество денег. Оптимальная тактика — сначала заставить противника перейти в наступление, перемолоть в жестоких оборонительных боях его основные силы, а затем перейти в наступление самому. Правда, не забудьте позаботиться о резервах, надежно укрытых в глубине территории, которые вы сможете бросить в бой в решающий момент.

При наступлении главная задача — не распылять силы. Выберите приоритетное направление и сконцентрируйте на нем свои основные силы. Впрочем, ничто не помешает вам нанести отвлекающий удар — отправить гулять по тылам противника небольшой пехотный десант.

# Динамические игры

Аркадные игры — это, пожалуй, одно из самых многочисленных и разнообразных семейств компьютерных игр. При всем их разнообразии у них есть одна общая черта, которая, собственно, и позволяет объединить их в один жанр — все эти игры рассчитаны на быструю реакцию игрока, или, иначе говоря, на его умение вовремя нажать на нужную клавишу. Если на персональных компьютерах весьма многочисленны также игры всех прочих жанров — стратегии, приключенческие игры, ролевики, экономические имитаторы, то на телеприставках аркады составляют действительно «львиную долю» всех игр, и 3DO не является исключением из общего правила.

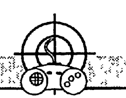
Аркадные игры возникли очень давно — в тот момент, когда на компьютерах появилась хоть какая-то графика. Впрочем, слово «графика» применительно к тем доисторическим временам звучит по меньшей мере громко — во всяком случае, первые динамические игры выглядели весьма и весьма условно, что, однако, ничуть не вредило их популярности — на экране монитора или игрового автомата что-то двигалось, подчиняясь нажатиям на клавиши. Многие игры тех далеких времен не совсем забыты и по сию пору — Packman, Space Invaders, Arcanoid — славные имена, не правда ли?

Но с ростом возможностей компьютеров улучшалось графическое оформление аркадных игр, и они, в свою очередь, разделились на великое множество поджанров. Появились игры платформенные, в которых герою приходилось бегать и прыгать, преодолевая изощренные «полосы препятствий», созданные извращенным воображением авторов игры, тиры, в которых вашей задачей становилось наведение бегающего по экрану прицела на толпы врагов и своевременное нажатие на клавишу «Огонь», или, например, единоборства, гонки или спортивные игры, превратившиеся в самостоятельные игровое жанры.

Настоящую революцию в аркадных, да и не только аркадных, компьютерных играх произвело появление тридцатидвухбитных телеприставок и такого слегка расплывчатого понятия, как «мультимедиа», в применении к персональным компьютерам. Впрочем, и 3DO в тот момент, когда эта приставка только появилась, тоже называли «мультимедийной приставкой». Что же стоит за этими словами, и прежде всего за этим ныне уже почти вышедшим из употребления словечком «мультимедиа»?

Использование новых технологий, в первую очередь. Компакт-диски, на которые влезают большие объемы информации, быстрые и производительные процессоры — все это позволило создать игры нового поколения, игры, в которых можно использовать реальное видео и трехмерный синтез. А если отвлечься от мудреных терминов, то можно сказать, что игры обзавелись на порядок более реалистичной и зрелищной графикой. Игры, напоминающие полноценные видеофильмы или красочные трехмерные ролики... И на все это великолепие стало можно не только смотреть, в него можно и играть. И хотя нередко бывает, что за впечатляющей яркостью оформления кроется достаточно посредственное содержание, согласитесь, все-таки большинство игр находит своих поклонников. Нам остается констатировать факт — аркадные игры приобрели новый облик.

Среди аркадных игр большое распространение получили игры по мотивам популярных фильмов. Начиная еще с тех времен, когда восьмибитные приставки были последним достижением игровой техники, эти игры пользуются неизменным спросом — ведь они позволяют игроку принять самое непосредственное участие в событиях полюбившегося фильма. Как же выглядят такие игры нового поколения? Характерным примером такой вот новой «киноигры» может стать Demolition Man (Разрушитель), созданный по мотивам одноименного боевика с Сильвестром Стал-



лоне в главной роли. Если до недавнего времени подобные игры выглядели очень условно, и для того, чтобы вжиться в образ полюбившегося киногероя, требовалось некоторое усилие воображения, то в этой игре никаких усилий вам прикладывать не придется — Сталлоне крайне похож на самого себя. Ну, а игра похожа на фильм.

В паузах между уровнями вы можете посмотреть весьма обширные куски фильма — эти видеовставки комментируют происходящие в игре события. В роли злодеев, которых вам предстоит истреблять непосредственно в игре, также снялись живые актеры, и их оцифрованное изображение наложили на живописные трехмерные планы. Примерно так же поступили и со Сталлоне при съемках нужных по игре сцен, которых не нашлось в фильме — Сталоне бегает, целится из пистолета и совершает прочие действия на фоне синтезированных пейзажей. Ну, а сама игра — это взрывоопасный коктейль практически из всех мыслимых аркадных жанров — часть уровней представляет собой тиры (вы должны наводить прицел и жать на курок, причем делать это вы сможете и при помощи светового пистолета), другие уровни содержат единоборства (если вы не знаете, что это такое, см. раздел «Единоборства»), есть уровни, напоминающие знаменитый Doom, на которых вам предстоит бродить по лабиринтам, глядя на них глазами вашего героя, и есть даже уровень-гонки, где вам придется гнаться за машиной главного злодея. Игра увлекает с первой же секунды и не дает расслабиться до самой финальной заставки.

Любопытным примером игр-«стрелялок» нового поколения могут служить игры Corpse Killer и Sewer Shark, выпущенные компанией Digital Pictures. Эта компания специализируется на создании игр с применением оцифрованного реального видео — игр, напоминающих настоящие фильмы (название этой компании можно перевести как «Оцифрованные картинки»). Игры Digital Pictures порой упрекают за излишнюю жестокость, обилие насилия (снятое на видеопленку и оцифрованное насилие производит куда более сильное впечатление, чем насилие нарисованное или даже синтезированное в трехмерном редакторе).

Corpse Killer относится к так называемым «видеотирам» — от обычных тиров они отличаются только тем, что все происходящее в них снято на видеокамеру, а затем оцифровано. Видеотиры, впрочем, также бывают разными. Есть, например, широко известная серия игр компании American Laser Games — Mad Dog, Space Pirates и т. д., представляющих собой полноценные вестерны и боевики, где вы можете найти все, что положено уважающему себя боевику — каскадерские трюки, взрывы, погони и, конечно же, бесконечные перестрелки, в которых лично вы можете принять самое непосредственное участие. Недостаток подобных игр заключается лишь в том, что стоит вам пропустить один вражеский выстрел, и целую сцену приходится переигрывать заново (впрочем, в реальной жизни выстрел в упор приводит к куда более печальным последствиям, и переиграть, как правило, уже ничего нельзя).

Corpse Killer является видеотиром, больше напоминающим аркадные игры — боевые миссии представляют собой отнюдь не сцены из фильма — на снятый на пленку фон наложены изображения актеров, играющих зомби, которых вы, собственно, и должны расстреливать. Зомби бегут на вас из глубины экрана, кидаются черепами и колюще-режущими предметами, но, тем не менее, ваш герой обладает некоторым запасом здоровья, и не убитый вовремя враг еще не является фатальной ошибкой.

Хотя миссии в игре несколько однообразны, в промежутках между ними вы можете увидеть великолепные мрачные видеоролики, рассказывающие вам о том, что же все-таки происходит в игре, помимо непрерывной стрельбы. А там происходят поистине леденящие кровь события — вам в роли американского спецназовца предстоит побывать на острове Кей Ноир, затерявшемся в просторах Карибского Моря. Чем же примечательны острова, подобные Кей Ноиру? Тем, что на них процветает культ вуду — своеобразная религия, которую исповедует местное население, состоящее из потомков чернокожих рабов. Ритуальные убийства, не имеющие себе равных по извращенной жестокости, ожившие мертвецы, готовые убивать по приказу своих хозяев-колдунов — вот с чем ассоциируется вуду у большинства европейцев. Доктор Хеллман, главный зло-

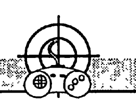
дей в этой игре, постиг самые сокровенные и страшные тайны вуду, и по заказу Пентагона проводит на острове опыты по массовому воскрешению усопших. После того, как опыты увенчались полным успехом, Хеллман перестает повиноваться заказчикам и готовит армию мертвецов для захвата мира. Если вы не остановите безумца, миру придется туго. Игру отличает тягостная атмосфера, присущая ночным кошмарам.

Sewer Shark с некоторой натяжкой также можно отнести к видеотирам. Эта игра приглашает вас на ознакомительную экскурсию по канализации мегаполиса далекого будущего. В то время как где-то наверху кипит жизнь, рвутся в небо гигантские небоскребы, миллионы людей заняты своими повседневными делами, глубоко внизу в извилистых хитросплетениях зловонных тоннелей плодятся отвратительные монстры-мутанты. Вам предстоит взять на себя роль пилота небольшого канализационного истребителя и очищать канализацию родного мегаполиса от обосновавшейся там мутировавшей нечисти. Вам придется мчаться по длинным петляющим тоннелям со ржавыми металлическими стенами и жать на гашетку боевого лазера, когда в поле зрения попадется какой- нибудь очаровательный местный житель. Канализационный истребитель отличается от обычного в первую очередь тем, что к услугам обычного истребителя весь необъятный небесный простор, тогда как ваш летательный аппарат со всех сторон стиснут металлическими стенами. Если бы в вашу задачу входил один лишь только отстрел мутантов, игра стала бы гораздо проще, но, несомненно, и гораздо скучнее. Но ваша задача — еще и выбирать правильный путь в извилистых тоннелях: руководствуясь рекомендациями напарника (а вы в канализации все-таки не одиноки), вовремя нажимать на нужную клавишу, чтобы вписаться в нужный поворот. Если же вы постоянно вписываетесь в ненужные повороты, то спустя некоторое время вы увидите, как ваш истребитель врезается в стенку и очень живописно взрывается. Ну, а в промежутках между миссиями вы сможете полюбоваться роликами, посвященными вашему начальнику — неприятному толстому мужику, которой во время разговора с вами то поглощает в невероятных количествах пищу, то нежится на тропическом курорте в компании очаровательных девушек. Одним словом, наслаждается жизнью, в то время как вы — по уши в дерьме, в прямом и переносном смысле этого слова.

Ну, а как же обстоят дела на 3DO с более традиционными аркадными жанрами, некогда процветавшими на шестнадцатибитных приставках — с платформенными играми, например? Казалось бы, выпускать подобные игры для 3DO не имеет никакого смысла — для поддержки плоской двумерной графики совсем не требуются быстрые производительные процессоры, да и места они занимают не так много — ими и картридж до конца забить сложно, не говоря уж о компакт-диске. Но, согласитесь, скучно же без платформенных игр... Милые непритязательные игрушки, которые, несмотря на свою кажущуюся простоту, порой заставляют забыть обо всем и натирать на пальцах мозоли от кнопок джойстика.

Нет, есть на 3DO платформенные игры. Правда, если уж и делать «платформу» для такой приставки, то надо постараться по максимуму использовать ее богатые технические возможности. Примером подобной игры может служить Gex — смело можно утверждать, что такой игры вы еще не видели — яркая великолепная графика, увлекательный игровой процесс, не говоря уж о такой мелочи, как превосходный сюжет. Героем игры стал маленький геккон (для тех, кто не силен в зоологии, гекконы — это такой вид ящериц) Гекс, который обожал смотреть телевизор. Просмотр телепрограмм оказался не таким уж безопасным занятием, как представляется на первый взгляд — повелитель Телевизионного Измерения Рез решил обзавестись талисманом... ну, а наиболее подходящей кандидатурой на эту почетную роль оказался наш юный геккон. Когтистая лапа Реза увлекла его в недра телеэкрана. Теперь Гексу предстоит долгое путешествие по телевизионным мирам в поисках дороги домой.

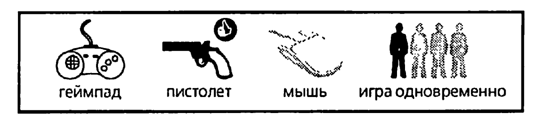
В дальнейших выпусках нашей **СУПЕР**Энциклопедии мы расскажем о других, не менее замечательных и популярных хитах в жанре аркадных игр.



# CORPSE KILLER

## Убивающий трупы

Издатель .................. **Digital Pictures**
Изготовитель ............ **Digital Pictures**
Размер ......................................... **1 CD**




**НАША ОЦЕНКА**
Изображение ............. ★★★★★
Звук ........................... ★★★★★
Сюжет/концепция ...... ★★★☆☆

**ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС**
Играть в первый раз ... ★★★★★
Играть снова и снова .. ★★★★☆
Играть с друзьями ...... нет

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**

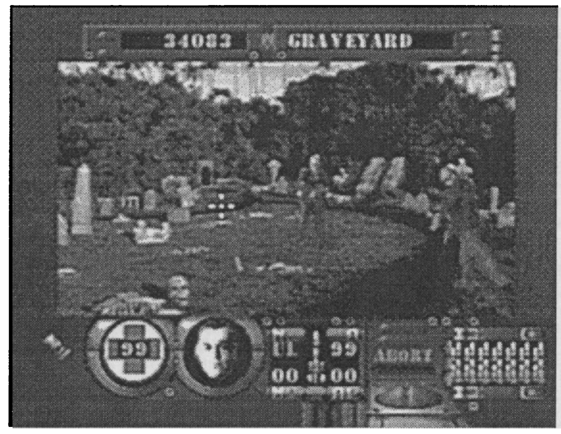


Игры компании Digital Pictures всегда отличались своеобразной мрачноватой атмосферой — добрыми эти игрушки никак не назовешь. Благодаря тому, что в этих играх почти всегда используется оцифрованное видео, происходящие в них леденящие кровь события выглядят весьма впечатляюще. По сути дела, перед вами настоящие видеофильмы, относящиеся к жанрам боевиков и «ужастиков». О игре Corpse Killer очень многое может сказать уже само название — «Убивающий трупы». Живых убивать уже скучно и неинтересно, приелось. Но вот убивать мертвых? Да, это свежо. Смерть — вечный покой, сон без сновидений, но и заснувших навсегда можно разбудить и подчинить своей воле. Создатели этой игры обратились к вечному для жанра ужасов сюжету — массовому оживлению мертвецов безумным ученым и не менее массовому повторному уничтожению ходячих покойников положительным героем.




*Парень, твой самолет уже улетел.*

Съемки этой игры проводилась на одном из островов в Карибском море. На декорации и на маски актеров, изображающих зомби, истрачены немалые средства. Но и результат получился весьма впечатляющий — перед вами настоящий фильм ужасов. В игре есть масса мастерски сделанных видеороликов, повествующих о том, почему герой расстреливает несчастных зомби. Ну, а саму игру можно отнести к жанру видеотиров — как и во всех играх этого типа, ваша задача — вовремя навести прицел и нажать на курок. Но Corpse Killer отличается от многочисленных видеотиров компании American Laser Games (Mad Dog, Last Bounty Hunter и т. д.), представляющих собой полноценные интерактивные фильмы.



*Рай для мародеров - копать не надо.*

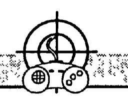
Боевые миссии в этой игре — это не полностью отснятые сцены, они куда больше напоминают обычные аркадные игры, снятые видеокамерой фигуры зомби наложены на живописные задние планы, также снятые видеокамерой. Один-единственный ваш промах здесь уже не имеет фатального значения — вам не придется переигрывать миссию заново, ваш герой просто потеряет часть здоровья. Несмотря на то, что все миссии похожи одна на другую, в ходе их выполнения вы решаете задачи, вытекающие из сюжета игры. И после очередной бойни красочный ролик расскажет вам, что же произошло в мире этой игры в результате выигранного вами сражения.

## Что такое вуду и кто такие зомби?

Эта игра насквозь пропитана духом вуду — мрачной религии, распространенной на Гаити, одном из островов Карибского моря. Таинственные кровавые ритуалы вуду наряду с сатанизмом, культом Ктулху, обрядами друидов, уже давно вошли в арсенал устрашающих приемов, которыми пользуются создатели «ужасных историй». Но зачастую создается впечатление, что авторы многих таких страшилок и пугалок «слышали звон ...». Прежде чем приступить к рассказу о страшных драматических событиях, происходящих в этой игре, давайте вкратце разберемся с тем, что такое вуду, и кто такие зомби.

Эта своеобразная религия возникла на Гаити. Коренное индейское население этого острова было полностью уничтожено, и на плантациях сахарного тростника работать стало некому. Чтобы решить эту проблему, на остров в огромных количествах привозили чернокожих рабов из Африки. Впрочем, чернокожие рабы на Гаити, впервые в истории американского континента, устроили революцию, которая, как ни странно, завершилась победой восставших, и создали свое государство. Официальной религией этой страны стал католицизм. Но его исповедует только элита, живущая в городах. На остальной же части острова господствует религия неофициальная, родившаяся из первобытных культов, привезенных из недр Африканского континента. Конечно, и официальная власть на Гаити порой отличалась излишней жестокостью (достаточно вспомнить династию Дювалье, правящую островом долгие десятилетия при помощи карателей — тонтон-макутов, сотрудников гаитянских спецслужб, методично истребивших всех недовольных). Но неофициальная власть — власть вудуистких сект, безраздельно владеющих сельскими районами, куда страшнее.

В соответствии с вуду человек имеет физическое тело, его энергетический двойник (n'ame) — сгусток энергии, который растворяется после смерти (полностью этот процесс занимает 18 месяцев). Душа же человека состоит из двух компонентов — Ti Bon Ange (Маленький добрый ангел) и Gross Bon Ange (Большой добрый ангел). Большой добрый ангел также является энер-

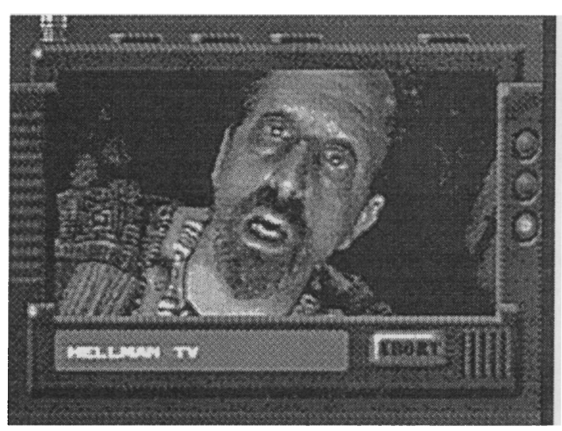


гетической субстанцией, которая после смерти не исчезает бесследно, а возвращается в источник энергии, питающей все живое. Маленький добрый ангел является олицетворением личности. После смерти физического тела его ждет перерождение. После 16 таких перерождений он становится частью «Джо» — дыхания Вселенной. Этот Маленький добрый ангел и является объектом применения многих ритуалов вуду, цель которых — защитить его или, наоборот, принести ему вред. Если специальным образом умертвить физическое тело и подчинить Маленького доброго ангела (волю, личность, душу), то и получится зомби — живой мертвец, повинующийся приказам того, кто его умертвил. Как правило, делается это при помощи отравления жертвы специальным порошком (Coupe pudra) — несчастного ждет немыслимо мучительная смерть, за которой последует не менее неприятное пробуждение. Зомби отлично сознают, что с ними происходит, но сделать ничего не могут — они обречены выполнять приказы своего господина. Наиболее распространены случаи использования зомби в сельском хозяйстве в качестве бесплатной и неприхотливой рабочей силы. Кстати, существование зомби имеет и научное обоснование — в состав магических порошков входит тетрадотоксин — нервно-паралитический яд термоядерной убойной силы, после которого человек надолго, чаще всего — навсегда впадает в коматозное состояние, почти ничем не отличимое от смерти. Если подобный порошок выпьет европеец, не являющийся приверженцем вуду, то, скорее всего, он тихо-мирно умрет, или, очнувшись от комы, как ни в чем не бывало продолжит свое существование, и лишь на гаитян-вудуистов, верящих в волшебную силу порошка, он оказывает такое вот своеобразное воздействие.

Но, конечно же, подобное рациональное объяснение этого феномена совсем не подходит для леденящих кровь страшилок. Зомби обязательно должен быть полуразложившийся, вонючий, мерзкий, неуклюжий и несообразительный. Неуклюжесть и несообразительность должна компенсироваться многочисленностью оживших мертвецов, которые, повинуясь приказам реаниматоров, готовы безжалостно уничтожать живых. Именно такими зомби и предстают перед вами в этой игре.

## Предыстория

Во многих романах и фильмах ужасов источником всех бед становятся американские военные, проводящие чудовищные эксперименты, дающие не менее чудовищные результаты (достаточно вспомнить классический фильм «Возвращение живых трупов»). Вот и в Corpse Killer главным злодеем стал доктор Хеллман (говорящая фамилия — Адский Человек), работающий на Пентагон. Хеллман решил обратиться к истокам вуду и провел исследования в Центральной Африке. Результаты были просто ошеломляющими — мертвых можно возвращать к жизни, мертвыми можно управлять. Мертвые, они и так уже мертвые, поэтому из них можно делать солдат, которых не жалко посылать на верную смерть (убьют по второму разу, оживят снова). Пентагон не мог не заинтересоваться подобными изысканиями — профессиональная армия стоит больших денег, солдатам надо платить, а ожившие мертвецы зарплаты не требуют, да и призывников можно накопать на ближайшем кладбище. Хеллману выделили щедрые дотации, предоставили в полное распоряжение остров Кей Ноир, расположенный в Карибском море. Но все вышло как в поговорке — хотели как лучше, а получилось, как всегда. Хеллман пришел к выводу, что немертвые солдаты должны подчиняться непосредственно ему, а не стратегам из Пентаго-




*Доктор Хеллман - находка для психиатра.*

на, и стал на своем острове готовить армию для покорения мира. Не совсем ясно, где он набрал такое астрономическое количество трупов, но, с другой стороны, кто ищет, тот всегда найдет.

Правительство Соединенных Штатов попыталось положить конец деятельности безумного доктора, высадив на остров десант. Но практически все десантники после своей трагической гибели пополнили ряды армии мертвых под командованием Хеллмана. Лишь один десантник избежал такой печальной участи благодаря своевременному вмешательству местного жителя — жизнерадостного негра по имени Винстон, вооруженного огромным мачете (очень большим ножиком для рубки сахарного тростника). Вскоре отыскался и третий спутник, вернее, спутница — журналистка Джулия, которую профессиональные обязанности занесли на этот остров мертвых.

Вы играете за этого уцелевшего десантника, и ваша задача, руководствуясь советами Винстона, добраться до Хеллмана и уничтожить его. Ну, а Джулия потом воспоет ваши подвиги по спасению человечества в своей газете. Но для того, чтобы было, что воспевать, да и вообще, чтобы остался хоть кто-нибудь, способный читать газеты (мертвые, как известно, газет не читают), вам придется приложить немало усилий. Вам предстоит столкнуться лицом к лицу с несметными полчищами зомби, резвящимися на фоне живописных руин, зловонных болот, полузатопленных кораблей, заброшенных аэропортов — одним словом, декораций, полностью соответствующих действию.

Герои игры, ставшие вашими спутниками, комментируют ваши успехи и неудачи, периодически вы ловите передачи Хелл-ТВ, местного телевидения, и видите, как доктор Хеллман хвастается своими успехами, умалчивая о неудачах. В ходе роликов порой происходят драматические события. Ну, а сами боевые миссии выполнены несколько однообразно — камера движется вдоль очередного безрадостного пейзажа, из глубин которого на вас волнами набегают зомби всех цветов и размеров, а вы должны наводить на них прицел и жать на курок.

# Управление

←, →, ↑, ↓ — перемещение прицела по экрану, перемещение курсора внутри меню и карты.

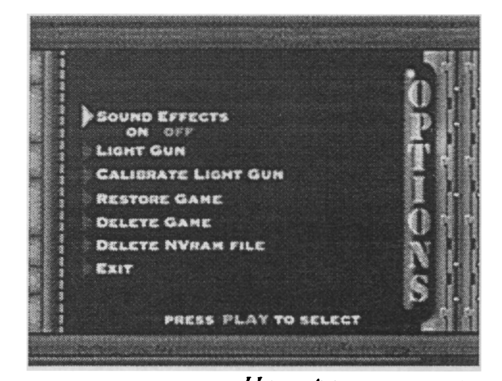
## Назначение клавиш управления

**A** — 1. Сброс видеоролика и быстрый переход к очередной миссии.
2. Огонь во время боевых миссий.
3. Выбор объектов во внутриигровом меню и на карте.

**B** — смена оружия во время боевой миссии.

**C** — сброс боевой миссии и переход в режим карты, сброс пунктов настроечного меню.

**P** — пауза, задействование пунктов стартового меню.

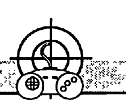


*Настроечное меню.*

## Стартовое меню

**Options** — (настроечное меню)

**Sound Effects on/off** — включить или выключить звуковые эффекты. Но делать этого, пожалуй, не стоит, т. к. выстрелы и



крики умирающих мертвецов во многом определяют атмосферу игры.

**Light gun** — подтвердить наличие светового пистолета (зайти в этот пункт меню и нажать на курок пистолета).

**Calibrate Light Gun** — откалибровать световой пистолет или, попросту говоря, пристреляться. Перед вами мишень, по которой вы должны вести стрельбу, если кучность и точность выстрелов вас устраивают, нажмите на (P) на джойстике, если не устраивают, нажмите на (B), если вам вообще не хочется этим заниматься, а хочется вернуться в основное меню — нажмите на (C).

**Restore Game** — загрузить старый save (сохранялку) или, проще говоря, — продолжить ранее начатую игру. Сохраненные состояния игры находятся в памяти 3DO в виде файлов, имеющих те названия, которые вы им присвоите. Для того, чтобы успешно это проделать, выберите нужный вам файл (файл — и нажмите (P)).

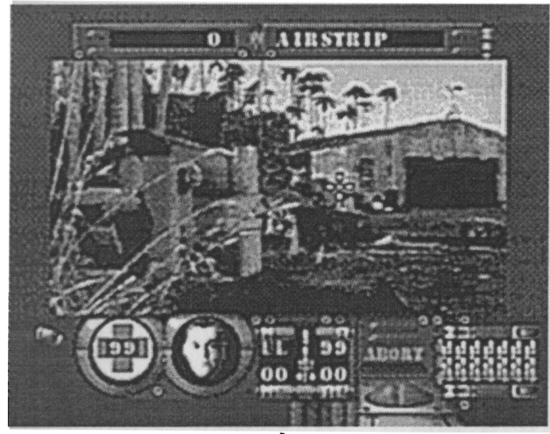
**Delete Game** — уничтожить старый save, относящийся только к этой игре. Для этого также выберите ненужный файл и нажмите (P).

**Delete NVram file** — уничтожить ненужные файлы, хранящиеся в памяти вашего 3DO. Делается это точно так же, как и с сохранялками игры. Убиваемые файлы будут издавать жалобные предсмертные вопли. Будьте осторожны, чтобы вам не пришлось издавать жалобные вопли самому, когда вы обнаружите, что потеряли что-то важное.

**Exit** — выход из настроечного меню в стартовое меню.

**Start Game** — начать игру.

**Hi Score** — своеобразная доска почета этой игры — количество набранных очков. Постарайтесь занять верхнюю строчку в этой таблице.



*Все начинается с аэродрома.*

## Игровой экран

Верхнюю часть игрового экрана занимает строчка, в которой вы найдете количество набранных вами очков (за одного убитого рядового жмурика начисляют приблизительно 4999 очков, к концу игры это число измеряется уже миллионами) и название местности, где вы сражаетесь с ордами немертвых.

Нижнюю часть экрана занимает информация о герое. Красный крест в белом круге и цифра в центре красного креста — здоровье героя (в начале игры равно 99), рядом расположен портрет главного героя — коротко остриженного молодого человека. Портрет также служит индикатором здоровья — по мере получения ран лицо героя начинает разлагаться, пока не превращается в череп.

Рядом находится индикатор боеприпасов. Всего в вашем распоряжении имеется четыре типа боеприпасов. Один из них является неограниченным (UL — unlimeted), запас трех других не может превышать 99.

Красная лампочка и надпись Abort рядом с этим индикатором означает, что вы в любой момент можете сбросить миссию или видеоролик.

Патронная лента в правом углу экрана имеет чисто декоративное значение, точно такое же, как и стреляные гильзы, мелькающие в левом углу экрана — надо же чем-то заполнить пустое место.

# Полное описание

Что происходит в игре?

Ничего особенного — как мы уже говорили выше, массовое убийство оживших мертвецов. Вы просто наводите прицел на этих мерзостных тварей, которые в невероятном количестве бегут на вас из глубины экрана, и нажимаете на клавишу (A) (огонь). Вот и все. Правда, иногда вам понадобится менять боеприпасы при помощи клавиши (B). Если вы не успели убить того или иного зомби, и он целым и невредимым добежал до вас, вы теряете от 2 до 5 процентов здоровья. Зомби атакуют по-разному: часть из них просто бежит из глубины экрана, часть движется вдоль экрана, и лишь дойдя до середины, устремляется к вам (этих пешеходов лучше всего убивать заранее, как только они появились в пределах экрана), часть летит по воздуху (их лучше сшибать на взлете). Самую опасную разновидность (за исключением видов зомби, не убиваемых обычными пулями) представляют собой зомби-метальщики черепов, ножей и прочих предметов подобного рода — вам придется не только убивать самих метальщиков, но и сшибать в воздухе предметы, которыми они швыряются. О том, к каким результатам приводит массовое уничтожение мертвецов, см. «География острова Кей Ноир».



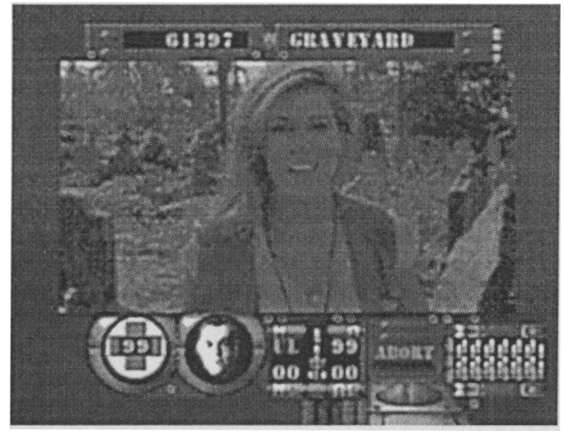

*Винстон. Этот парень на "ты" со смертью.*

## Спутники

**Винстон** — жизнерадостный чернокожий искатель приключений. На Кэй Ноир прибыл с целью поиска затерянных сокровищ.

Обладатель джипа, которому он присвоил имя Хаммер (Молот). Очень хорошо разбирается в вуду. Его знания помогут вам изготовить пули, убивающие мертвецов.

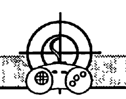
**Джулия** — целеустремленная журналистка. В Вашингтоне она была шокирована просочившимися сведениями о секретном проекте «Мэнпауэр» и, конечно же, прибыла на Кэй Ноир, чтобы раскрыть тайну этого проекта. Ничто не остановит ее на пути к цели, она полна решимости написать лучший в своей жизни репортаж.




*Прессу ничем не запугаешь.*

## Враги-зомби

**Dead Boyz** — умерщвленная уличная шпана, еще при жизни прославившаяся жестокими убийствами и нападениями на туристов. Убиваются обычными нелимитированными боеприпасами.



**Cult Killers** — сумасшедшие хиппи, увлекшиеся вуду и при жизни забавлявшиеся отвратительными ритуальными убийствами.

**Electroposse** — сожженные на электростуле массовые убийцы, при жизни убивавшие людей в самых многолюдных местах — офисах, вагонах метро и закусочных. Их трупы были предоставлены Хеллману Пентагоном для проведения его чудовищных опытов.

**Serial Killers** — серийные убийцы, вблизи эти ребята выглядят почти как нормальные люди, но, тем не менее, они способны разорвать человека на части быстрее, чем он успеет вскрикнуть от ужаса.




*Мертвые наемники платы не требуют.*

**Mercenaries** — мертвые наемники. Члены Эскадрона Смерти. Всегда готовы убивать. Являются самой страшным элитным подразделением Хеллмана. Не убиваются обычными пулями, и вообще убить их очень сложно из-за того, что они слишком быстро передвигаются.

**Renegades** — зомби, не подчиняющиеся приказам Хеллмана (эти мертвецы находятся на последних стадиях разложения, и управлять этой ходячей гнилью безумному доктору оказалось не под силу). Многочисленны, встречаются буквально всюду и могут атаковать в любой момент. Будьте внимательны.

## Враги — Порождения Черной Магии

**The Shadow Man** — человек-тень. Человек-тень, порожденный древними ритуалами, двигается по экрану, кишащему зомби. Человек-тень меняет свои состояния — он может быть белым (тогда он является вашим союзником) и черным (тогда он является вашим врагом). Если вы выстрелите в белую тень, то одновременно с ней погибнут и все зомби, которые в данный момент есть на экране. Но если вы выстрелите в черную тень, то погибнет только она, зомби останутся целыми и невредимыми, а вы потеряет пять процентов здоровья.

**Black Magic Strowman** — черный магический соломенный человек. Узнать его легко — это небольшие летящие по воздуху мертвецы в черных плащах с черепами вместо лиц. Убиваются они только при помощи копий Джу-Джу. Стрелять в них обычными пулями бессмысленно.

**Reapers** — потрошители. Экзотический вид зомби, которых легко узнать по голове, полностью измазанной грязью. Защитить себя от этой напасти вы сможете также при помощи копий Джу-Джу.

## Предметы и боеприпасы

**Armor-piercing (AP) Bullets** — бронебойные пули. Обладают большей эффективностью, нежели обычные (обычными пулями рядовые зомби валятся лишь с нескольких попаданий, а бронебойными пулями — с одного попадания). Но приобретают куда большую практическую ценность, будучи пропитанными соком растения Dature. Эти пули даны вам изначально в количестве 99 штук.

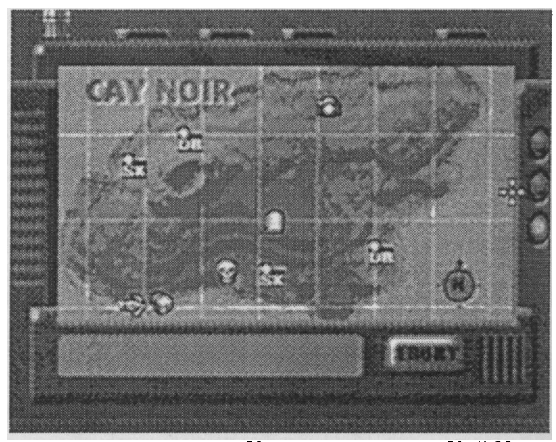
**Dature Coated Bullets** — обычные пули, пропитанные соком смертоносного для зомби растения. Способны убивать наемников, соломенных людей и прочие разновидности мертвецов, не убиваемые обычными пулями.

**Hanja Root** — корень Ханжа — усиливает силу Dature и делает пропитанные ей пули еще более эффективными.

**Ju Ju Stick** — палка Джу-Джу, или назовем ее лучше Копье Джу-Джу, поможет вам эффективнее расправляться с порождениями Черной Магии.

**Baba-Koo Manbones** — людские кости Баба-Ку — набор предметов (как правило, это кости и людские останки), позволяющих хунганам (жрецам вуду) проникать в тайны прошлого, настоящего и будущего. Воспользоваться этими предметами сможет Винстон, а вам останется только послушать, что он вам расскажет.

**Dature** — растение, из которого изготавливается яд, убивающий зомби.



*Карта острова Кей Ноир.*

## География острова Кей Ноир

Тропический остров Кей Ноир был когда-то заселен таинственной, вымершей ныне расой, обладавшей исчерпывающими знаниями о Жизни и Смерти. Из руин покинутых деревень молчащие скрижали, хранящие запретные знания, в незапамятные времена были перенесены в вулканические пещеры в глубине острова. Но Хеллман все-таки сумел раскрыть древние секреты.

После непродолжительной схватки в покинутом и полностью разрушенном аэропорту (Airstrip) вы попадаете в городок зомби (Zombietown) — одну из больших деревень исчезнувшей расы. Теперь она населена кровожадными живыми трупами. Вас ждет жаркая схватка у ворот (Entrance Gate), затем битва переносится в зловонное болото (Swamp), после чего вы наконец добираетесь до Крепости (Fortress) — осада этой цитадели мертвых разбита на три стадии. На последней стадии вас ждет первая встреча с мертвыми наемниками.

И вот наконец вы попадаете на кладбище (Graveyard). Кладбище должно стать вашей базой. Но для этого вы должны вбить в сгнившие головы зомби простую мысль — оживать на вашем кладбище опасно для жизни, пусть даже для жизни после смерти.



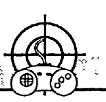
*Карта начальных уровней.*

После чего на карте острова появляются обозначения мест, в которых вы можете выполнить ту или иную задачу (Quest). Все задачи решаются одинаково — массовым уничтожением мертвецов. Но в результате очередного массового уничтожения вы либо помогаете своим спутникам достичь своей цели, либо разживаетесь каким-нибудь полезным предметом. Когда все задачи выполнены, перед вами остается самая последняя из задач — финальная схватка с Хеллманом.

### Задачи:

**Winston Quest** — вы должны помочь Винстону найти скрытые сокровища. Задача разбита на два этапа. Битвы, как правило, разгораются на морском побережье.

**Julia Quest** — в результате массового забоя трупов Джулия сможет наконец сфотографиро-



вать погрузку на подводную лодку таинственных ящиков с надписью «Проект Мэнпауэр». Битвы разгораются в глубине острова.

**APB Quest** — решение этой задачи позволит вам получить в распоряжение бронебойные пули (Armor-piersing bullets) — они куда эффективнее обычных, но их число ограничено. Битвы разгораются в руинах и у заброшенных тотемов.

**Dature Quest** — в результате выполнения этой задачи вы получите запас растения Dature (из которого готовится яд, убивающий зомби).

## Как восстанавливать здоровье и получить усиленные боеприпасы

После прохождения двух первых начальных миссий и решения некоторых задач (Quest), на экране появляется два рисунка, изображающие патроны (bullets) и череп (Breath). Если вы выберете пули, то в вашем распоряжении появятся новые боеприпасы какого-нибудь одного вида (см. «Боеприпасы»), если вы выберете Breath, то ваш запас здоровья увеличивается на 30 процентов. Иногда, когда запас здоровья у вас достаточно велик, выбирайте пули — в противном случае у вас вскоре возникнут проблемы и со здоровьем, после того, как вас начнут одолевать враги, не убиваемые обычными боеприпасами.

## Режим внутриигрового меню (Datapod)

Попасть в него вы можете, сбросив любую миссию (за исключением начальных), либо же пройдя три начальные миссии (vilidge, swamp и fort) и уровень graveyard (кладбище). Если вы сбросите одну из начальных миссий, то сразу попадете на уровень graveyard (пройти эту миссию — обязательно), и лишь после его прохождения попадете в это меню. Оно состоит из множества фотографий и надписей. Для того, чтобы выбрать то, что вам нужно, подведите курсор к заинтересовавшему вас окну и нажмите на A. Практическое значение имеет лишь два пункта этого меню:




*Внутриигровое меню.*

**Cay Noir** (Satlink) — карта острова Кей Ноир (о том, как ею пользоваться, см. «География острова»).

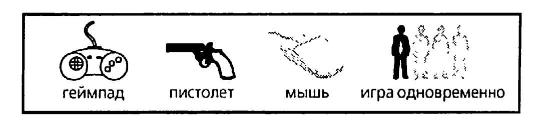
**Save game** — зайдя сюда, вы сможете записать текущее состояние игры. Остальные окна дадут вам справочную информацию в виде небольших роликов или фотографий, сопровождаемых закадровыми комментариями. Отсюда вы сможете почерпнуть информацию о героях игры, предметах, оружии — словом, обо всем том, о чем вы только что прочли выше.

Как только в результате своевременного выполнения задач все окна меню будут заполнены, вас ждет финальная схватка, которая разгорится в апартаментах Хеллмана, после чего вы сможете насладиться красивым финальным роликом — мертвые снова спят в земле, добро в очередной раз победило зло...

# DEMOLITION MAN

## Разрушитель

Издатель .................................. **Virgin**
Изготовитель ........................... **Virgin**
Размер ......................................... **1 CD**

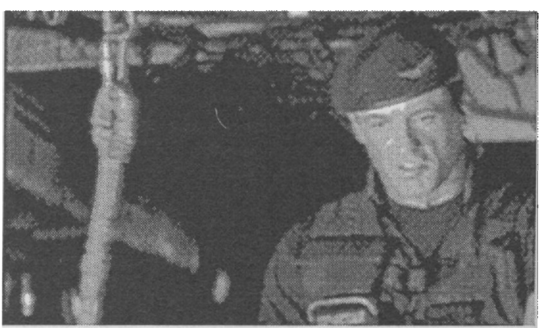



| **НАША ОЦЕНКА** | | **ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС** | |
|---|---|---|---|
| Изображение | ★★★★★ | Играть в первый раз | ★★★★★ |
| Звук | ★★★★★ | Играть снова и снова | ★★★ |
| Сюжет/концепция | ★★★★★ | Играть с друзьями | нет |

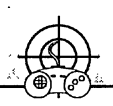
**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** ☆☆☆☆☆

С тех пор, как в компьютерных играх появилась хоть какая-то графика, ставшие хитами фильмы послужили основой игр. Разве это не заманчиво — самому пережить все те невероятные приключения, которые выпали на долю полюбившегося киногероя? Закончится ли история счастливым концом, зависит теперь только от вас — именно вы расстреливаете в упор многочисленных врагов, швыряетесь гранатами, преодолеваете неисчислимые препятствия. Игры по мотивам фильмов появлялись и на примитивных восьмибитных приставках, и на более совершенных шестнадцатибитных, и на старых персональных компьютерах. Но был у этих старых игрушек один очень существенный недостаток — герои фильма и герои игры были не слишком похожи друг на друга, и порой требовались усилия воображения, чтобы вжиться в образ героя, который выглядел на экране невзрачной блеклой фигуркой, движущейся рывками, не ходящей и не бегающей, а просто перемещающейся.

Задние планы, на фоне которых разворачивались драматические события, тоже разительно отличались от кинодекораций значительно возросшей условностью. И только появление тридцатидвухбитных машин, таких, как 3DO, сделало возможным создание таких игр по мотивам фильмов, которые действительно напоминают сам фильм. Оцифрованное видео и оцифрованная речь, трех-



*Гроза организованной преступности.*



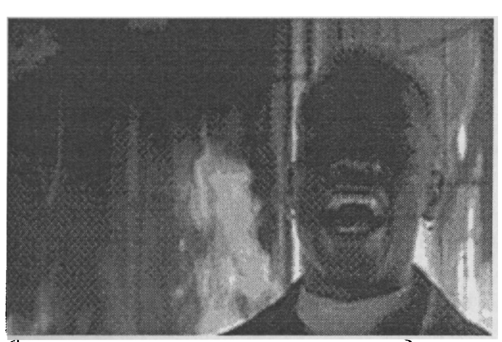
мерный синтез — все эти новые технологии позволили вставлять в игру целые (порой весьма продолжительные) отрывки из фильмов или создавать игровые сцены, почти неотличимые от сцен кинопрототипа.

«Разрушитель» (Demolition Man) — яркий пример таких киноигр нового поколения. В основу этой игры лег популярный одноименный боевик с Сильвестром Сталлоне в главной роли. Итак, Лос-Анджелес. 1996 год (не стоит забывать, что фильм снимался в 93 году, и тогда год 96 был просто недалеким будущим). Криминогенная обстановка хуже некуда — на улицах города идут настоящие бои. В ночное небо рвутся языки пламени, вонзаются лучи прожекторов и огненные нити трассирующих пуль.

Герой Сталлоне — один из самых крутых и непримиримых полицейских. У него есть персональный враг, которого он любой ценой стремится предать в руки закона — коварный и жестокий уголовник по имени Снайп. Очередная попытка арестовать Снайпа, сопровождающаяся стрельбой, взрывами, пожарами, рушащимися зданиями и многочисленными жертвами среди мирного населения, увенчалась успехом. Снайпа приговаривают к заморозке в криогенной камере на очень длительный срок. Но такой же приговор выносится и Сталлоне — слишком уж большой ущерб нанес он народному хозяйству Америки в ходе своей борьбы с организованной преступностью.

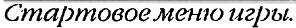
В далеком и светлом будущем Снайпа по рассеянности размораживают, и он снова берется за старое (и почему только его заморозили, а не наоборот — не поджарили на электрическом стуле?). В светлом и мирном будущем среди полицейских уже нет достаточно квалифицированных кадров, чтобы бороться с преступниками такого масштаба, наводившими ужас даже на привыкших ко всему стражей порядка далекого прошлого. Но, к счастью, кто-то вспоминает о замороженном полицейском, которому уже однажды удалось совладать с этим «монстром». Да, выход только один — разморозить Сталлоне и предоставить ему возможность заняться любимым делом — ловить преступников, пусть даже это сопровождается стрельбой, мордобоем, массовым отстрелом всех, кто попадет в поле зрения. Ведь в далеком будущем заниматься всем этим уже не умеют.

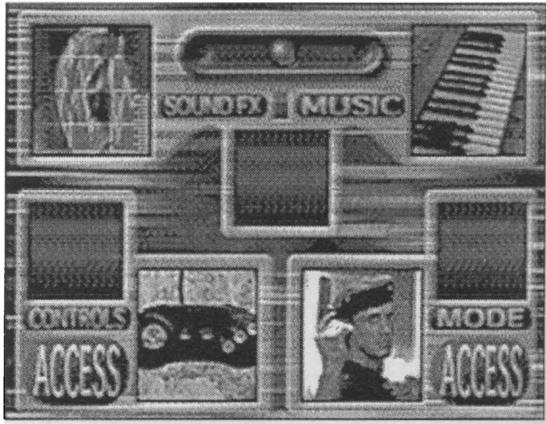
Такова вкратце завязка этого замечательного фильма. Ну, а как же выглядит сама игра? «Разрушитель» порадует вас разнообразием игровых возможностей — в игре преобладают уровни, представляющие собой так называемые тиры. Ваша задача — наводить прицел на многочисленных врагов и нажимать на клавишу «Огонь», на других уровнях игра становится единоборством — вы должны выяснять отношения со своим главным противником, используя кулаки и подошвы подкованных ботинок. Есть уровни, где вы бродите по лабиринтам, видя их глазами героя — и игра становится уже трехмерной аркадой наподобие Doom. Есть в игре даже такой уровень, как гонки, когда вам придется мчаться за Снайпом на машине. Графически игра также сделана безупречно — как правило, на синтезированные фоны наложены видеоперсонажи. В промежутках между уровнями вы сможете насладиться весьма эффектными отрывками из фильма (не хватает только перевода за кадром), которые помогают вам сориентироваться в происходящих в игре событиях. Помимо отрывков из фильма, вы увидите еще и трехмерные ролики, в которых Сталлоне бегает, ходит, стреляет на фоне трехмерных синтезированных задних планов. Говорят даже, что специально для игры компания «Уорнер Бразерс» отсняла несколько эффектных сцен. Так это или не так, убедитесь сами, пройдя игру, а затем еще раз посмотрев фильм.



*Смеется тот, кто смеется последним.*





*Стартовое меню игры.*




*Настроечное меню игры.*

# Управление

## Стартовое меню

Менять пункты стартового меню вы сможете при помощи клавиш ↑, ↓. Чтобы выбрать то, что вам нужно, нажмите на любую кнопку.

**Start** — начать игру.

**Options** — прежде чем начать игру, вам не помешает заглянуть в настроечное меню. Перемещаться по пунктам настроечного меню вы сможете при помощи клавиш ←, ↑, →, зайти в нужный пункт (за исключением настройки звука) при помощи кнопки **A**.

**Sound Fx/Music** — при помощи **LShift**, **RShift** вы сможете настроить громкость музыки и звуковых эффектов. По умолчанию выставлена приблизительно одинаковая громкость и того, и другого. Но вы можете сделать так, что за выстрелами и предсмертными криками будет не слышно музыки, и наоборот.

**Controls** — здесь вы сможете почерпнуть ценную информацию о том, что клавишей (fire) у светового пистолета является курок.

**Mode** — выберите уровень сложности. Перед вами всего три варианта: easy — легкий, normal — средний и hard — тяжелый. Ваш выбор прокомментирует меткими замечаниями сам Сильвестр Сталлоне.

**Password** — ввести пароль нужного вам уровня.

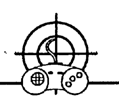
Выйти из настроечного меню вы сможете при помощи клавиши **P**.

## Уровни-тиры

←, →, ↑, ↓ — перемещение прицела по экрану.

**A**, **B** — огонь.

**C** — перезарядка оружия (понадобится только на уровнях сложности, начиная с Normal).

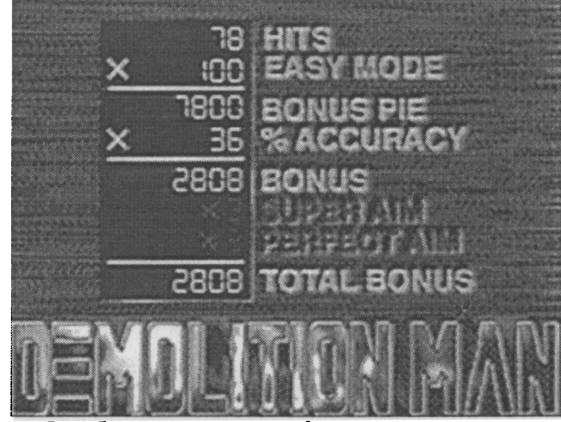


## Уровни-драки

| | |
|---|---|
| ←, → | — движение по арене поединка. |
| ↑ | — подпрыгнуть. |
| ↓ | — присесть. |
| (A) | — верхний удар рукой. |
| (B) | — нижний удар рукой. |
| (C) | — удар ногой. |
| (LShift) (RShift) | — блок. |
| ↓ + (B) | — апперкот (сокрушительный удар кулаком снизу). |
| ↓ + (C) | — подсечка. |

## Уровни-лабиринты

| | |
|---|---|
| ←, →, ↑, ↓ | — движение по лабиринту. |
| (A) | — стрельба. |
| (B) | — стабилизация движения (если не держать эту клавишу постоянно нажатой, то герой игры ходит так, будто он где-то основательно выпил). |
| (C) | — вызвать или убрать сканер. |




*За убитых врагов щедро начисляют очки.*

## Уровни-гонки

| | |
|---|---|
| ↑ | — газ. |
| ↓ | — тормоз. |

Остальные клавиши совершенно ни при чем.

## Прочие клавиши

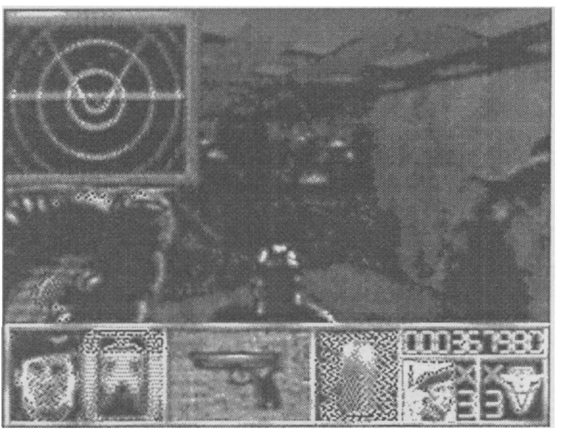
| | |
|---|---|
| (X) | — пропустить ролик. |
| (P) | — пауза и вызов игрового меню. |

## Игровое меню

| | |
|---|---|
| **Resume** | — вернуться к игре (сняться с паузы). |
| **Quit** | — выйти из игры и снова оказаться в стартовом меню. |
| **Sfx/Music** | — в точности так же, как и в настроечном меню игры, изменить громкость звучания музыки и звуковых эффектов. |
| **Пароль** | — пароль текущего уровня. |

## Игровой экран на уровнях-тирах и уровнях-лабиринтах

**Фотография Сталлоне** — если вы забыли, как выглядит Сталлоне, можете посмотреть на его фотографию.


Хобби Снайпа - расстрел полицейских.

**Индикатор здоровья** — по мере того, как вас будут нашпиговывать свинцом, бить руками и ногами, разрывать на части гранатами, индикатор из синего будет становиться красным. Но если вас ненадолго оставили в покое, он постепенно начнет принимать свой первоначальный цвет — т. е. здоровье вполне реально восстановить.

**Пистолет** — изображение оружия, которым вооружен наш герой.

**Патрон и цифра рядом с ним** — количество патронов в обойме. На уровне сложности easy емкость обоймы пистолета Разрушителя всегда равна девяноста девяти патронам.

**Многоразрядное число** — количество набранных вами очков.

**Маленькая фотография Сталлоне и цифра рядом с ней** — количество жизней.

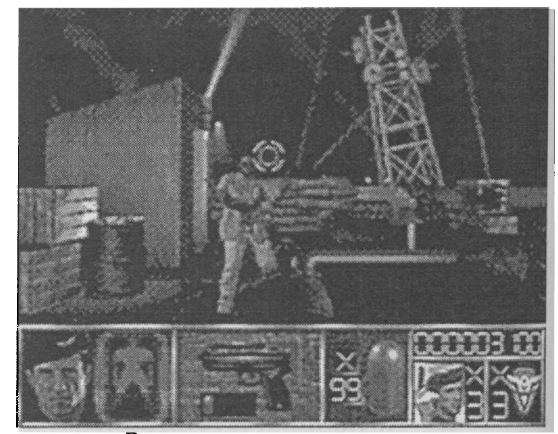
**Полицейский значок и цифра рядом с ним** — количество кредитов.

## Игровой экран на уровнях-единоборствах

Кардинально меняется правая часть экрана — там появляется фотография Снайпа и его индикатор здоровья.

# Полное описание

Цифры и буквы, следующие за названием уровня — это пароль. Когда вы будете играть, пароль может и не совпадать с тем, что приведен у нас, но не беспокойтесь — наши пароли тоже сработают. Пароли, помимо всего прочего, отображают оставшееся у вас на данный момент количество жизней, кредитов и заработанных очков. Пароли приводятся для всех трех уровней сложности — первый для easy, второй для normal, третий для hard.

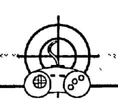

Гулять по крыше - опасное занятие.

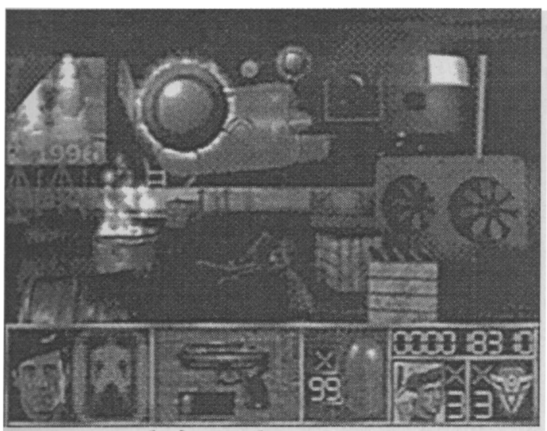
### **Крыша.** Gr7n12563, Gq7ph2w6k, Gt7ph2c6k

Сталлоне прыгает с вертолета на крышу небоскреба, захваченного бандитами. Количество бандитов, захвативших небоскреб, должно кардинально уменьшиться в результате вашей меткой стрельбы. Бандиты прячутся повсюду, но, высунувшись из своего укрытия, они должны натыкаться на вашу меткую пулю. Стреляйте не только по бандитам, но и по деревянным ящикам — в одном из них есть дополнительная жизнь.

### **Дирижабль.** N57nj2h&&, Zrynr2c#3, Grpnr2c#3

На подмогу своим бандиты прислали дирижабль. Расстреливайте ящики — там вы найдете еще





*Ракета в лоб - даже Сталлоне мало не покажется.*

одну дополнительную жизнь. В первую очередь старайтесь отбивать гранаты — они снимают очень изрядные куски здоровья. В дирижабль, пока он еще не просто маячит над крышей, можно не стрелять, хватит проблем и без него. Когда прилетит дирижабль — не зацикливайтесь на отбивании ракет (они никогда не кончатся), стреляйте в серебристую емкость на борту этого летательного аппарата.

**Вертолет.** 9x7nhjcv&, Br5nk2cyk, Gr&nk2cyk

Дирижабль над крышей сменил вертолет. Но уничтожить его не составит большого труда. Когда на экране никого нет, стреляйте в вертолет, постарайтесь уничтожить его до того, как он взлетит и создаст вам проблемы.

**Чердак 1.** Ddfnnxcit, Hr76hjc33, Gr6nhjc33

Наконец-то вы покинули негостеприимную крышу и спустились на чердак. Но путь вам преграждает баррикада из мешков с песком. За этой баррикадой прячутся бандиты. Обратите внимания на края баррикады — в ящиках слева находится здоровье, в бочках справа — патроны.

**Чердак 2.** J#mnh3bm&, Gr70hxblk, Gr7dhxblk

Вам предстоит расстреливать бандитов на небольшом металлическом помосте. Беспорядочный огонь в левую нижнюю часть экрана позволит вам найти патроны.

**Драка N 1.** K#tn3grc, Gh7shblk, Gr7lh3b03

Сталлоне наконец-то добрался до своего закоренелого врага. Встреча эта сопровождается взрывом бочек с бензином. На фоне бушующего пламени разгорится первая за всю игру драка. Перед вами действительно типичное единоборство — тип графики — вид сбоку, снятые видеокамерой Сталлоне и Снайп обмениваются ударами. Оптимальная тактика во время и этой, и почти всех остальных драк — подойти к противнику вплотную и, нанеся удар ногой, валить его с ног или апперкотом, или подсечкой. Не давайте противнику передышки — зажимайте его в угол. Апперкот снимает куда больше здоровья, но подсечка действует на более отдаленной дистанции. После этого уровня вам предстоит посмотреть длинный кусок фильма, повествующий о замораживании и размораживании Сталлоне.



*Поговорим по-мужски.*

**Оружейный музей N 1.** Hzc6h2vcd, Grpnr2lck, Gr7n12lck

Размороженный «отморозок» Снайп первым делом устремляется в оружейный музей. Где же еще можно найти подходящее оружие — ведь в будущем не выпускают достойных видов оружия. Перестрелка со Снайпом предстоит долгая и жаркая. Стреляйте сначала в динамитную шашку, затем

дважды подстрелите игрушечный танк, стреляющий настоящими снарядами, который натравил на вас Снайп (пока вы не уничтожите эту игрушку, вам придется одновременно отбивать и танковые снаряды, и гранаты, которыми швыряется в вас Снайп). После чего злодей переберется к пушке. Расстреливать пушку бессмысленно — сразу же начинайте стрелять в бомбу, свесившуюся из бомболюка «Юнкерса», расположенного под потолком.


*Куда же еще мог отправиться Снайп, кроме как не в оружейный музей.*

**Оружейный музей N 2.** Nd3nhxgkk, Qr&nk2bh3, Qr7nc2bh3

Перестрелка в музее продолжается — Снайп укрылся за металлическим ящиком в центре зала. Оттуда он швыряется гранатами и изредка высовывает руку с пистолетом. Стреляйте в левую дверцу железного ящика, за которым прячется Снайп, до тех пор, пока с потолка не свесится лампа. Затем выстрелите в пространство над лампой, и она свалится на спрятавшегося Снайпа.

**Драка N 2.** Hrk6h2l49, Gh7shxb6k, Gr7dhhb6k

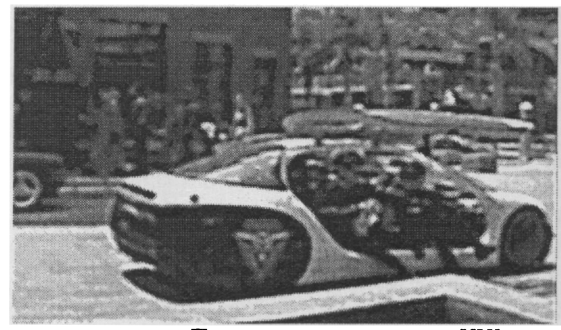
Устав стрелять, герои переходят к обыкновенному мордобою. От предыдущего уровня-единоборства этот отличается только задним планом.

**Лабиринт N 1.** Qb9sh2b9h, Gt7ph3b#3, Gr7lh3b#3

Вот, наконец, вы добрались и до первого «Doom-уровня». Вас ждет путешествие по сплетению тоннелей канализации. Обращайте внимание на показания сканера — красные точки на нем — это рядовые враги, белая точка — Снайп, синяя точка — вы. Постоянно держать сканер на экране, конечно, не следует — он загораживает обзор, но время от времени поглядывать на него все-таки стоит. Рядовые враги убиваются с первого выстрела, а вот бегающий по лабиринту жизнерадостный Снайп, который постоянно заливается смехом, к сожалению, вообще бессмертен. Но пострелять в него не помешает — выстрелами вы сможете прогнать его в темноту тоннелей. Выход из лабиринта найти достаточно просто — следуйте вдоль левой стены.

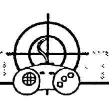
**Автомастерская.** Jsn6h2bw1, Grpnr2lyk, Gr7n12lyk

Еще одна перестрелка, на этот раз в автомастерской. Секретов на этом уровне нет, зато врагов хватает с избытком. Старайтесь сразу же убивать метальщиков шестеренок — стреляйте в тот момент, как они присядут, чтобы метнуть смертоносную железку. Шестеренки сложно сбить в полете, а снимают они до трети здоровья (чуть больше, чем гранаты).


*Патрульная машина XXI века.*

**Гонки.** Jrk6h2q3f, Qr&nk2b33, Qr7nc2b33

А вот и гонки. Вы мчитесь за Снайпом на быстроходной машине. В нижней части экрана появляется на месте фотографии Сталлоне индикатор



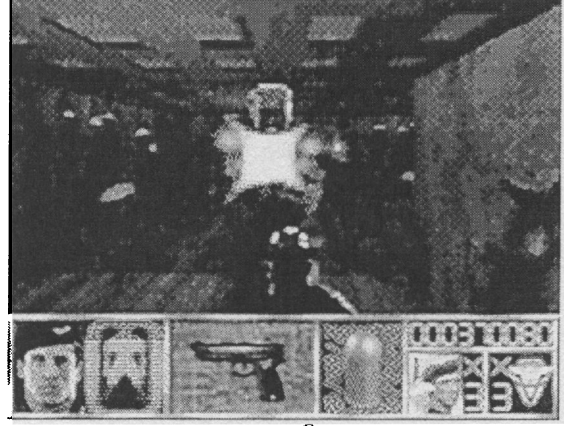
здоровья вашей машины. В левой нижней части экрана появляется изображение машины Снайпа и включается таймер, отсчитывающей время, за которое вы должны нагнать врага. Тактика здесь предельно проста — держитесь левого ряда дорожной полосы. В тех редких случаях, когда и этот ряд занят автотранспортом, притормаживайте, нажимая клавишу ↓.

**Драка на машинах.** Q98sh2kpy, jr6nhjflk, Jr7ngflk

Очень оригинальная драка — вам предстоит драться, стоя на капоте мчащегося автомобиля. Ваш противник стоит на багажнике своей машины. Мимо вас на бешеной скорости проносятся стены — просто дух захватывает. Заставить Снайпа прокатиться по асфальту не так сложно, как кажется — встаньте на край капота и валите Снайпа подсечками, не давая ему передышки — передышка дорого вам обойдется. Можете, конечно, просто отсидеться в левом углу экрана — у ветрового стекла Снайп до вас не дотянется, но ваша машина отстанет, и уровень все равно придется переигрывать.

**Лабиринт N 2.** G97nh#fq3, g97dhxFq3, Jrhn2pst

Последний лабиринт — коридоры «Медицинского Центра». Следование вдоль левой стены уже не поможет — вы просто выйдете к начальной точке. К выходу вас выведет Снайп — следуйте за ним, сохраняя дистанцию (сканер здесь уже незаменим). Но старайтесь не сталкиваться со Снайпом лицом к лицу — на этом уровне он куда более настойчив в своем желании начинить вас свинцом. Не забывайте и о том, что здоровье у вас восстанавливается — если у вас проблемы, убегайте в пустую часть лабиринта, ждите, пока здоровье не восстановится, и отправляйтесь на поиски Снайпа.



*От нас не скроешься.*

**Перестрелка в лаборатории.** Jm6312ff1, gm7lh3fck, Gm7nhzfck

Бандиты (очевидно, сыновья и внуки тех, которых вы убили на первых уровнях) прячутся за медицинским оборудованием. От перестрелки в автомастерской этот уровень отличается только возросшим количеством врагов.

**Финальная драка.** Bgl6h2kjv, Gq7n12ph3, Cq7nh2yh3

Ну, вот и традиционное финальное выяснение отношений между хорошим и плохим парнями.

Выигрышная тактика поединка мало чем отличается от предыдущих драк — загоните противника в правый угол экрана и валите подножками и апперкотами. Как только враг падет, вам останется полюбоваться финальным отрывком из фильма, в котором Сталлоне замораживает Снайпа, отламывает ему голову, взрывает медицинский центр и решает личные проблемы.

Теперь вы можете отложить в сторону джойстик и выслушать поздравления Сильвестра Сталлоне.



*Где это я?*

# Коды и секреты

## Код крови

Что происходит с человеком, когда в него попадает пуля? Правильно, угадали — в нем образуется дырка, а из нее фонтанчиком или струйкой выплескивается кровь. Как сделать так, чтобы кровь лилась и в этой игре? Когда вы находитесь в стартовом меню, удерживайте (RShift) и вращайте клавиши, управляющие движением, по часовой стрелке, начиная с клавиши ↑, пока по экрану не побежит густая струйка крови, означающая — код успешно введен.

## Отладочный режим

Нажмите (P), чтобы поставить игру на паузу.

Теперь нажмите (LShift), (A), ↑, ↓, (RShift), ↑, и вы сами не заметите, как войдете в отладочный режим игры. Для того, чтобы заметить происшедшие в игре перемены, обратите внимание на игровое меню, которое вы вызвали, нажав на (P) — точнее, на строчку, где в меню пишется пароль текущего уровня.

При помощи клавиш ←, → вы можете вызвать в этой строчке следующие надписи, задействовать которые вам удастся при помощи клавиши (B):

**VRGN 1 ... 5** — секретные Doom'оподобные уровни, по всей видимости, не вставленные в игру из-за их полнейшей непроходимости. Выдаваемые на этих уровнях пароли, к сожалению, не действуют, и вы можете не обращать на них никакого внимания.

**PASSWORD** — вы сможете попасть на экран ввода пароля.

**OPTIONS** — вы сможете попасть в настроечное меню игры.

**TTLSCRN** — вы сможете еще раз посмотреть титры игры.

**LQGQS** — вы сможете еще раз полюбоваться логотипом Q Sound.

**LSTNG#BTN** — вы сможете послушать любую из песен и инструментальных композиций, звучащих в игре. Клавишами ←,→ вы перелистываете список песен, а нажатием на клавишу (P) можете приступить к их прослушиванию.

**CRDTS** — вы сможете получить информацию о создателях игры.

**GMWNNR** — вы сможете посмотреть финальную победную сцену.

**GMOVR** — вы сможете полюбоваться на надпись Game Over.

При помощи клавиш ↑ + (B) и ↓ + (B) вы сможете перебирать несекретные уровни.

## Как заняться виртуальным сексом?

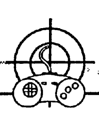


*Третий лишний.*

Вы хотите посмотреть, как Сталлоне занимается виртуальным сексом с Сандрой Булок, исполнительницей роли его подружки в этом фильме? Да и вообще узнать, что такое — виртуальный секс, и чем он отличается от невиртуального? Для этого вам придется набрать не менее миллиона очков на уровне hard с введенным кодом крови. При помощи кода, позволяющего менять уровни, сделать это будет несложно. Если у вас уже есть миллион очков, и вам невтерпеж, можете тем же способом сразу перейти к просмотру финальной сцены (GMWNR в отладочном режиме).

После просмотра финального ролика и поздравлений Сильвестра Сталлоне вы услышите голос Сандры, предлагающей слегка развлечься.

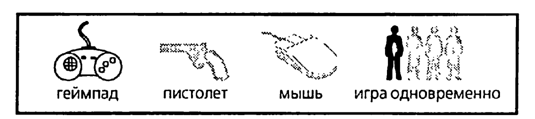
Если вам интересно увидеть, что будет дальше, заставьте наивного Сталлоне согласиться, нажав на Yes. После чего отложите в сторону джойстик и наслаждайтесь.



# GEX

## Гекс

Издатель ................ **Crystal Dynamics**
Изготовитель ......... **Crystal Dynamics**
Размер ........................................ **1 CD**

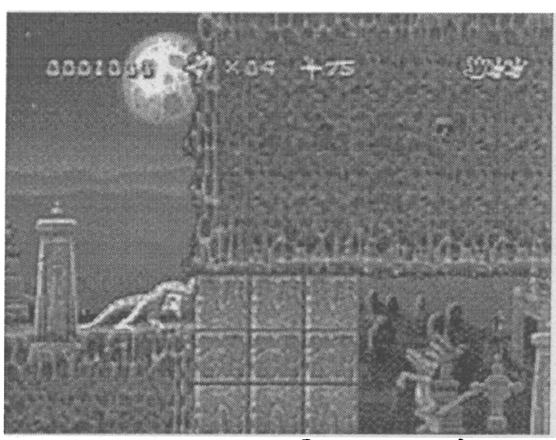



**НАША ОЦЕНКА**
Изображение ............. ★★★★★
Звук ............................ ★★★★★
Сюжет/концепция ...... ★★★☆☆

**ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС**
Играть в первый раз ... ★★★★★
Играть снова и снова .. ★★★☆☆
Играть с друзьями ...... нет

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** ☆☆☆☆☆

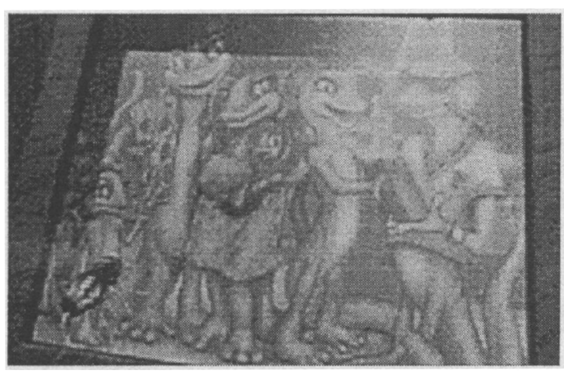
На 3DO, как это ни печально, практически нет платформенных игр. Незамысловатые и вместе с тем красочные увлекательные игры, в которых вам приходилось совершать головокружительные трюки, прыгая по каменным, деревянным и прочим платформам, преодолевать бесчисленные препятствия, уничтожать толпы врагов, казалось бы, стали ныне вчерашним днем — уделом владельцев шестнадцатибитных приставок. 3DO создавалось для принципиально иных игр — игр, в которых преобладает трехмерная графика, реальное видео — игр нового поколения. Только они в полной мере раскрывают все технические достоинства этой приставки. Но не кажется ли вам, что такое вот пренебрежение старыми добрыми «платформами» — вопиющая несправедливость? Как бы далеко ни ушла игровая техника, эти игры всегда будут пользоваться устойчивым спросом. Ну, а спрос, как известно, рождает предложение.



*Замуровали, демоны.*

Правда, если уж делать платформенную игру для такой замечательной приставки, нужно постараться использовать по максимуму ее богатые технические возможности. И фирма Crystal

Dynamics, вознамерившись сделать платформенную игру для 3DO, действительно создала шедевр. Яркая графика — настоящее буйство красок, превосходная анимация, прекрасный звук. К тому же создатели игры не поленились придумать для игры увлекательный сюжет. Ее героем стал маленький ящер-геккон по имени Гекс. Да, героями подобных игр часто становятся самые разнообразные животные — либо персонажи мультфильмов, либо самостоятельные герои, не связанные с кинематографом. Но вот придумыванием историй, посвященных своим героям, создатели таких игр утруждают себя не часто. Если игра сделана по мотивам мультфильма, то с сюжетом вообще нет никаких проблем — сюжет мультфильма просто переносится в игру. Если игра не имеет никакого отношения к кино, то дело просто ограничивается противостоянием супергероя и суперзлодея. Ну, а предыстория приключений Гекса настолько занимательна, что мы не удержались и приводим ее здесь целиком, такой, какая она есть.


*Семья Гекса.*

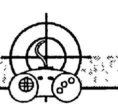
## Предыстория (Ужасный телевизионный день)

Ах, Гавайи. Буйный тропический рай, всемирно известный своими достопримечательностями. Одна из самых известных гавайских достопримечательностей — самая крупная в мире популяция ящериц-гекконов. У одного из гекконьих семейств, проживающих на острове, возникли коекакие проблемы... В глубине долины Мауи жило дружное семейство гекконов, которое с некоторых пор тщетно пыталось свести концы с концами. Но еще совсем недавно дела у этого семейства обстояли не так уж и плохо. Мать была занята воспитанием трех с половиной детей. Отец занимался исследованиями для НАСА (Национальное Агентство по Аэронавтике и Исследованиям Космического Пространства). Гекс, старший из отпрысков этого семейства, все свои дни проводил в компании друзей, занимаясь серфингом, играя на укалеле и знакомясь с очаровательными гекконихами на пляже.

Все изменилось в тот день, когда матери Гекса позвонили из НАСА и сообщили трагические новости. Ракета, на которой находился отец Гекса и еще десять добровольцев, выбранных для проведения исследований по поеданию пудинга из тапиоки (вкусное тропическое растение) в условиях невесомости, взорвалась прямо на стартовой площадке из-за неисправности одного из топливных баков. Благополучная жизнь семьи Гекса теперь стала совсем иной. Хотя вся семья оплакивала смерть отца, Гекс сдерживал свои рвущиеся наружу чувства. Он нашел единственную вещь в доме, которая могла дать ему настоящее утешение — телевизор.

Лишь он мог дать Гексу все необходимое, лишь в недрах телеэкрана он мог найти себе настоящих друзей, всегда готовых утешить его в трудную минуту. Кимба — белый лев — приглашал его в увлекательное путешествие по саваннам Африки, припадочный хомячок заставлял его угадывать мелодии, семья Пэтридж пела ему песни, кабан Хрюк рассказывал сказки. И все они были самыми настоящими друзьями, и ему хотелось всю оставшуюся жизнь провести в их компании. Обеспокоенная мать тщетно пыталась оторвать его от экрана телевизора. Проконсультировавшись со своим семейным доктором и друзьями по работе, она решила сменить обстановку. Семейство покинуло Гавайи и начало новую жизнь в Калифорнии.

Через неделю большой фургон остановился напротив нового дома в стиле ранчо, окруженного белым забором и белыми холмами, в Энсино, штат Калифорния. Когда грузчики распаковали ящик, в котором находился Гекс и его любимый телевизор, мать воскликнула: «Семья начинает



новую жизнь, перестань ты пялиться в этот дурацкий ящик!». Гекс рассмеялся и ответил репликой героя любимого фильма «Авраам Линкольн меняет профессию» — »Уйди, старуха, я в печали».

Вечером зазвенел дверной звонок, и на пороге появился старый и тучный ящер с корзинкой сладостей в руках. Он представился — оказалось, его зовут Харв, он живет неподалеку и зашел познакомиться с новыми соседями. Мама Гекса радушно пригласила его в дом. Харв угостил Гекса шоколадными мухами и пригласил на субботний бейсбольный матч — у него как раз завалялся лишний билетик. Но Гекс вежливо отказался, сославшись на то, что лучше посмотрит трансляцию по телевизору, да и вообще он обещал Кимбе (любимый телеведущий Гекса) смотреть всю неделю передачи с его участием — некогда ему ходить на бейсбол. Харв слегка смутился и заметил, что Гексу надо бы поменьше смотреть телевизор и почаще выходить наружу. «Я уже вышел наружу один раз, и мой отец заживо зажарился в галлонах пылающей тапиоки» — ответил Гекс. Не зная, что и ответить на это высказывание, Харв прошептал что-то на ухо матери Гекса и ушел.

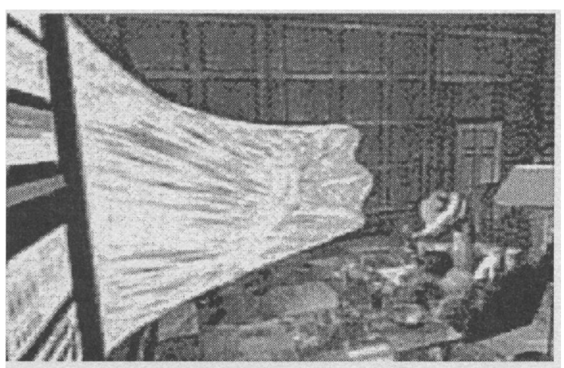
На следующее утро Гекс спустился к завтраку и внезапно замер как вкопанный, столбенея от ужаса — телевизора нигде не было. Какого черта! Где он? Это, должно быть, чья-то не слишком удачная шутка. Но Гексу было отнюдь не до смеха. «Мама! Это не смешно! Где телевизор?!» — воскликнул он. Гекс нуждался в телевизоре куда больше, чем в воздухе, еде и сне. ГДЕ ОН, ЧЕРТ ПОДЕРИ!!! Спустя минуту в комнату вошла мать. Зловеще улыбаясь, она произнесла «Если ты насчет телевизора, то можешь не беспокоиться — я подарила его каким-то цыганкам сегодня утром». И она прочитала ему целую лекцию о том, что он должен не пялиться с утра до вечера в дурацкий ящик, а жить как настоящий геккон — учиться лазать по стенам и ловить мух. Но Гекс не слушал этой проникновенной тирады, лишь одна на свете вещь интересовала его — телевизор, и мать безжалостно лишала его этой вещи. И Гекс крикнул, что он никогда не ступит на порог дома, лишенного телевизора, хлопнул дверью и бросился бежать. Напрасно мать кричала ему вслед, бежала за ним, пытаясь остановить — все было напрасно. Она совершила непоправимое.

Следующие несколько месяцев были окутаны туманом. Гекс тусовался с местными панками, сидел часами в магазинах комиксов, катался на скейтборде, слушал музыку, а иногда, стоя на вершине холма, беседовал с невидимыми друзьями. Карманные деньги он добывал, перебиваясь случайными заработками. И вот однажды, когда он мчался на скейтборде по широкой улице, где продавались товары для гекконов, рядом с ним резко притормозил огромный черный лимузин. Каково же было изумление Гекса, когда за стеклом лимузина он увидел лицо своей матери! Мать сказала Гексу, что у нее припасены для него фантастические новости! Недавно умер их двоюродный дядя Чарли, в свое время ставший торговой маркой компании «Изод», производившей очень модные рубашки. Заработанные на этом деньги он вложил в развитие компании и умер мультимиллиардером, а все свое астрономическое состояние он завещал своим бедным родственникам. Полоса неудач осталась позади — теперь они богаты, и не просто богаты, а сказочно богаты — состояние дядюшки оценивается в 20 миллиардов долларов. Гекс подпрыгнул от радости и запрыгнул в мамин лимузин. Пришло время исполнения желаний!

Следующие несколько недель семья Гекса занималась покупкой домов, машин, судей и политиков. Мать Гекса выкупила контрольный пакет акций НАСА, уволила всех сотрудников этой почтенной организации, продала ракеты странам третьего мира, а в Центре Управления Полетами устроила ресторан, где на сцене танцевали роботы в космических костюмах. Родственники Гекса всю жизнь хотели побывать в Австралии, и они там побывали. Но Гекса нисколько не интересовала вся эта суета — машины, дома, дальние страны и прочие причуды миллионеров. Он ухватил свой кусочек фортуны и хотел унести его с собой. Его мечта теперь могла стать явью. Он стремился к ней всю свою недолгую жизнь, и вот теперь час пробил!

Спустя несколько дней он позвонил матери в ресторан «Космические обезьяны» и сказал ей «Прощай». Он возвращается на Гавайи. Он купит самый большой дом в Мауи, уставит все стены самыми большими в мире телевизорами, запасется едой и будет смотреть, смотреть, смотреть свои любимые программы, навсегда забыв о внешнем мире. Он снова будет в компании своих старых

телевизионных друзей, снова будет переживать захватывающие приключения и неординарные ситуации, которых так не хватает в реальной жизни. Мать пожелала ему счастья, на том разговор и закончился. Гекс помчался строить свой новый персональный рай.



*У Реза длинные руки.*

Минуло несколько дней. Гекс сидел перед своим огромным телевизором, рядышком стояла чашка с мухами. Он судорожно переключал каналы в поисках чего-нибудь интересного. «Не то, не то, ну совсем не то», — твердил он, нажимая на клавиши на дистанционном пульте снова. Ему уже наскучили фильмы про кун-фу, осточертели мультфильмы, тошнило от старых приключений Индианы Джонса. Все это он уже видел, видел миллионы раз. Он переключал каналы с головокружительной скоростью. Внезапно он услышал жужжание мухи — противное жужжание. Неосторожно пролетевшая мимо муха была моментально проглочена. Изображение на экране телевизора исчезло, лампочка на пульте вспыхнула багрово-красным светом. Оцепеневший Гекс отстраненно смотрел, не пытаясь сдвинуться с места, как из экрана телевизора к нему протягивается длинная сверкающая когтистая лапа. Длинные пальцы сжали Гекса, и мгновение спустя он был просто-напросто утянут в глубь телевизионного экрана.

Муха была не более чем приманкой, использованной Резом — Повелителем Телевизионного Измерения — для того, чтобы пленить несчастного Гекса. Для чего ему понадобился юный геккон? Все очень просто — ему был нужен талисман, и его извращенный ум захватила мысль, что маленький геккончик подходит на эту роль как нельзя лучше. Сказано — сделано, Гекс оказался в полной его власти.

Что же делать маленькой ящерке? Искать выход из этого Телевизионного Измерения домой в реальный мир. Ну, а для этого нужно найти пульт управления скрытым Измерением (с виду обыкновенный дистанционный пультик от телевизора) и разбить телевизоры, которые являются не чем иным, как порталами, ведущими в иные миры. Он должен найти последний пультик и разбить последний телевизор ... или провести всю оставшуюся гекконью жизнь в виде бронзового талисмана.

# Управление

## Игровые меню

### Стартовое меню

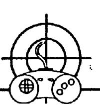
**Start** — начать новую игру.

**Options** — перед тем, как начинать новую игру, не помешает заглянуть в настроечное меню (см. «Настроечное меню»).

**Previews** — еще раз посмотреть заставку, повествующую о замечательных играх фирмы Crystal Dynamics.




*Стартовое меню игры.*



## Настроечное меню (Options)

**Sound** — включить или выключить звуковые эффекты в игре.

**Music** — сделать то же самое и с музыкой.

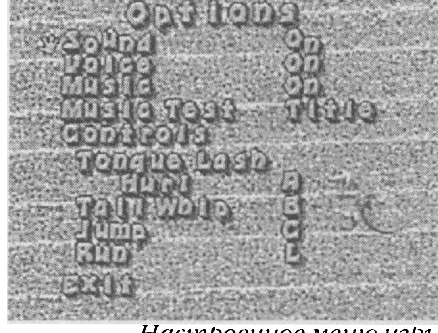
**Sound test** — клавишами ←, → вы сможете перебирать различные звуки и реплики, которые издает Гекс, и нажатием на любую кнопку (A, B или C) прослушать любой звуковой эффект или любую из реплик Гекса.

**Music Test** — в точности так же, как и звуки, вы сможете прослушать любую из музыкальных композиций, звучащих в игре.

**Control** — теперь вы должны расставить значения кнопок джойстика:

- **Jump** — прыжок (по умолчанию C).
- **Tongue Lash** — возможность длинным языком хватать и заглатывать полезные предметы, (по умолчанию A)
- **Hurl** — возможность применять оружие (огненные и замораживающие плевки и т. п., подробнее смотри «Предметы») (по умолчанию тоже A).
- **Tail Whip** — сокрушительный удар хвостом (по умолчанию B).
- **Run** — возможность быстро бегать (по умолчанию LShift).

**Exit** — выход из настроечного меню.



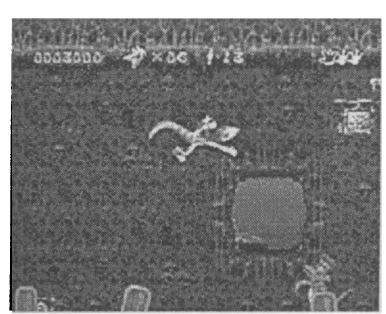

*Настроечное меню игры.*

## Спецдвижения

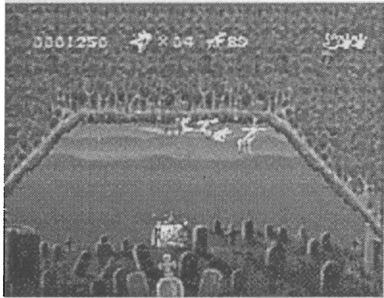
**Лазание по стенам** — как и всякий уважающий себя геккон, он умет ползать по стенам и потолкам, а не только ходить по полу — вам необходимо просто нажать «Прыжок», удерживая клавишу ↑ (или другую клавишу, указывающую направление).

**Спецудар хвостом** — когда вы находитесь на стене — просто удерживайте кнопку B.

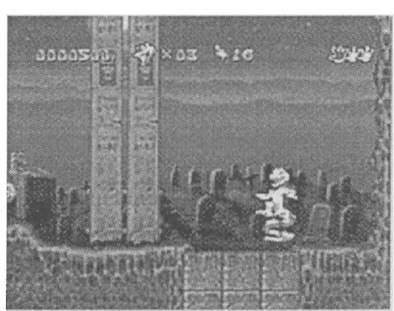
**Прошибание стен** — стены либо прошибаются ударом хвоста, либо на них необходи-



*Мечта альпиниста.*



*На потолке пещеры можно и расслабиться.*



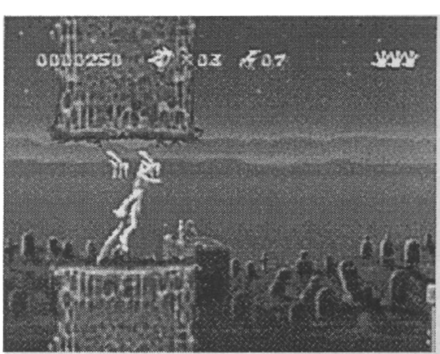
*Учитесь у Гекса ломать хвостом стены.*

мо просто прыгнуть сверху. Участки стены, которые можно прошибить, легко узнать по цвету. Для того, чтобы прошибить стену, по которой вы ползете, нажмите клавишу ← (или →, смотря где находится стена) и «Удар Хвостом». Для того, чтобы разбить стену, расположенную под вами, прыгните и в прыжке нажмите клавишу ↓.

## Полезные предметы

Как и во всех платформенных играх, на пути вам может повстречаться множество полезных предметов. На всякий случай напоминаем, что полезные предметы нужно проглатывать (кнопка A), а не бить по ним хвостом (B).

**Золотые мухи** — глотать их не надо, они собираются автоматически. Основное достоинство этих предметов заключается в том, что их очень много, а также в том, что за каждые 100 золотых мух дается дополнительная жизнь.



*Все это - мое!*

**Зеленая лапка** — это пункт здоровья.

**Красная муха** — этот предмет восстанавливает все здоровье целиком.

**Муха в оранжевой сфере** — увеличивает максимальное число пунктов здоровья на один пункт.

**Муха в малиновой сфере** — еще одна дополнительная жизнь.

**Фотоаппарат «Поляроид»** — этот предмет можно условно назвать «запоминалкой». Если вы пройдете мимо него и нажмете Удар Хвостом, фотоаппарат полыхнет вспышкой, и теперь, потеряв очередную жизнь, вам не придется проходить уровень с самого начала — вы стартуете с того места, где находится фотоаппарат.

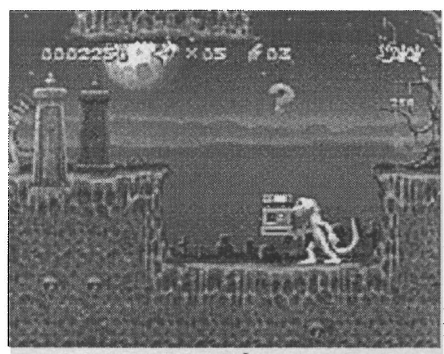
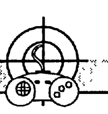


*Фото на память.*

**Кинокамера** — увидев кинокамеру, также не забудьте щелкнуть хвостом — как правило, кинокамера стоит в местах, где вам нужно карабкаться по стенам — ударив по кинокамере, вы сможете изменить расположение участков стены и попасть в ранее недоступные места.

**Телевизор** — скорее, это не предмет, а разновидность врагов. Но если состав вра-



гов меняется от уровня к уровню — телевизоры есть везде, за исключением уровней, где вам нужно сражаться с боссами. С их помощью коварный Рез наблюдает за тем, что творится в его владениях. Телевизоры способны перемещаться — они или летают с помощью пропеллеров или ракетных двигателей, или ползают при помощи гусениц. Сбив телевизор, будьте осторожны — он превратится в бомбу с часовым механизмом, которая взорвется приблизительно через пять секунд. Так что старайтесь сбивать телевизоры поблизости от врагов.

**Светящаяся дыра в пространстве** — телепорт, который перебрасывает вас в совершенно другое место уровня. Для того, чтобы воспользоваться им, нажмите клавишу ↑.

## Супероружие

Супероружие (чаще всего, используется при помощи плевка) — после проглатывания этих предметов Гекс получает возможность прицельно плеваться сгустками плазмы, электрическими разрядами и т. п. Некоторые обьекты, которые мы тоже отнесли к этому классу, делают Гекса более быстрым, более прыгучим или более неуязвимым.

**Муха в красной сфере** — Гекс обретает возможность некоторое время плеваться сгустками плазмы.

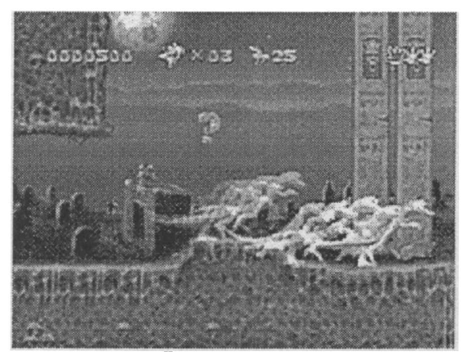
**Муха в синей сфере** — теперь Гекс может заморозить противника, а затем, подойдя к нему поближе, разбить вдребезги ударом хвоста. Хотя можете просто идти дальше — спустя некоторое время враг сам рассыпается каскадом звонких льдинок.

**Муха в серебристой сфере** — Гекс превращается в небольшую ходячую электростанцию и способен разить врага электрическими разрядами.

**Буква S в зеленой сфере** — Гекс становится на некоторое время бессмертным, а окутавший его энергетический вихрь несет врагам смерть.

**Муха в желтоватой сфере** — Гекс теперь может бегать с головокружительной скоростью.

**Муха в белой сфере** — высота, на которую Гекс способен подпрыгнуть, увеличилась многократно.



*Вот так вот гекконы и размножаются.*

## Вид игрового экрана

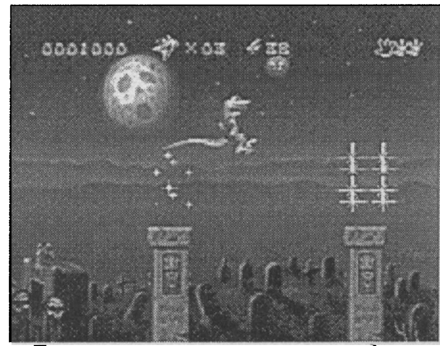
Во время игры вы можете не только смотреть на приключения главного героя, но и получить о нем множество полезной информации. Вся полезная информация о нашем герое содержится в верхней части экрана.

**Число в левой части экрана** — количество заработанных вами очков. По мере того, как будет рас-

ти число врагов, павших от вашей руки (простите, хвоста), и число оставленных за спиной уровней — будет расти и это число, очки начисляются и за убитых врагов, и за найденные предметы.

**Физиономия Гекса и цифра рядом с ней** — количество жизней Гекса. В начале игры жизней всего лишь три, не так уж и много для предстоящего длинного путешествия, но не беспокойтесь — со временем их может стать намного больше. К сожалению, их не будет больше девяноста девяти.

**Золотая муха и цифра рядом с ней** — как легко догадаться, это количество собранных вами золотых мух. За каждую сотню этих ювелирных изделий вам дается одна дополнительная жизнь. С получением дополнительной жизни цифра снова падает до нуля, и по мере сбора золотых мух потихоньку растет, пока снова не достигнет ста.

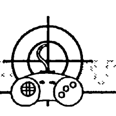

*Дополнительные жизни на дороге не валяются.*

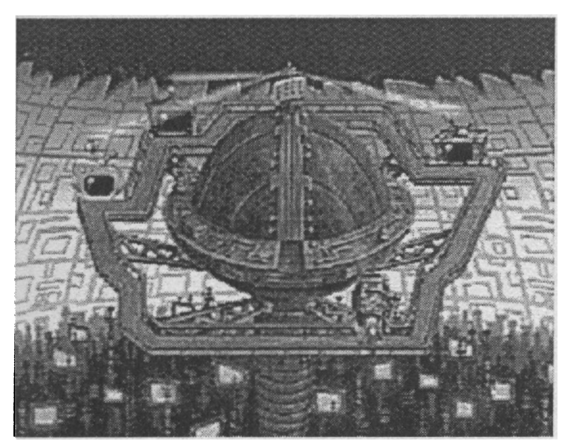
**Изображение найденного вами супероружия** — до того, как вы его нашли, это изображение, конечно же, отсутствует. Ну, а поскольку супероружие дается вам только на время, изображение исчезнет, как только срок действия супероружия истечет. Подробнее о супероружии см. «Предметы».

**Отпечатки лапки Гекса** — индикатор здоровья. Вы теряете один пункт здоровья (одну лапку, вернее), напоровшись на какую-нибудь из ловушек, или не успев отразить атаку какого-нибудь врага. В начале игры у вас всего-навсего три пункта здоровья, но их, как и жизней, может стать больше. Максимальное количество пунктов здоровья, к сожалению, не так уж и велико — всего шесть.

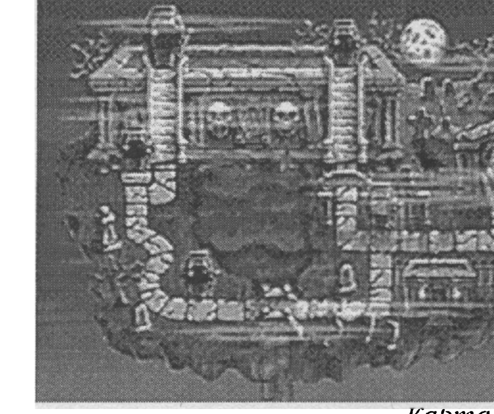
# Что же происходит в игре?

Ничего особенного не происходит — просто юный геккон борется за свою свободу. Как же помочь Гексу выбраться из Телевизионного Измерения? Конечно, заставить его усиленно работать хвостом, лапами и языком, сметая на пути все преграды. Но путь к свободе будет долог и тернист. В самом начале приключения вы попадаете на экран выбора уровня — Карту Телевизионного Измерения. Каждый уровень — это отдельный телевизор, ворота в один из телевизионных миров, и в начале игры изо всех этих телевизоров работает только один. Чтобы пройти через нужные вам телевизионные ворота, подведите Гекса к нужному вам работающему телевизору и нажмите на любую из управляющих клавиш. Тогда вы попадете в один из миров этого Измерения. Там вы увидите все ту же картину — каждый мир разбит на уровни, и воротами на каждый уровень





*Карта Телевизионного Измерения.*



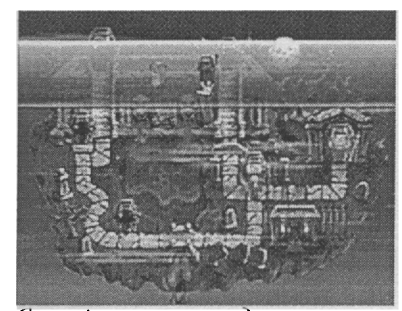
*Карта уровня.*

служат все те же телевизоры. На каждом из уровней вашей задачей является нахождение пульта дистанционного управления (как минимум одного, на последних уровнях к нему добавляется еще один пульт и видеокассета).

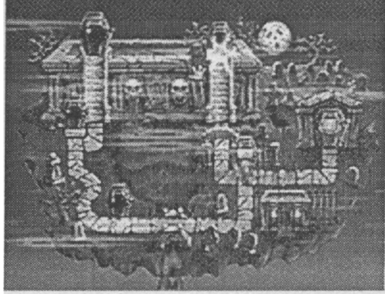
Найденный пульт включает следующий телевизор-уровень. Как же использовать найденный пульт по прямому назначению? Очень просто — нажмите на (P), и в верхней части экрана появится изображение знака вопроса и найденного вами пульта. Подведите курсор клавишами ←, → к пульту и нажмите на (A). И пульт задействует следующий телевизор.

Дополнительный пульт включает телевизоры на Карте Телевизионного Измерения — перед вами открывается еще один мир. Но попасть туда вы сможете не раньше, чем будет найдена видеокассета (используется она в точности так же, как и пульты), и убит босс мира-уровня.

Что же означает знак вопроса рядом с пультами? Это не более чем подсказка о том, как переходить с уровня на уровень, но только на английском языке. Если у вас есть такое желание, вы можете пройти любой из ранее пройденных уровней заново сколько угодно раз — просто возвращаетесь к нужному телевизору и снова оказываетесь в знакомых местах. Зачем это делать? Имеет смысл несколько раз посетить уровень, богатый дополнительными жизнями — ведь все предметы (за исключением пультов) и все враги также появляются на уровне заново. Но и выйти вы сможете, только лишь дойдя до конца либо скоропостижно скончавшись — так что будьте внимательны.



*Смотрите, как надо использовать пульт.*



*Результат налицо - открылся еще один уровень.*



*У этого уровня есть не только вход, но и выход.*

## Как сохранять состояние игры?

Путь Гекса сквозь дебри Телевизионного Измерения долог и тернист. Что делать, если кончились все жизни вашего героя, или жизни остались, но вот свободного времени не так уж и много? Неужели вам придется проходить все заново? Не беспокойтесь — вы можете сохранить состояние игры и спустя некоторое время начать с того же места, где вы остановились. В самом начале игры, после непродолжительной заставки, повествующей о деятельности фирмы Crystal Dynamics, на экране появится что-то вроде большого видеомагнитофона. Клавишами ↑-↓ на крестовине вы перемещаете курсор по позициям для записи (Video deck 1 .. 3), на каждой из которых отмечается максимальный номер пройденных вами ранее уровней (Levels N), и выбираете ту позицию, что вам больше нравится.



*Выберите сохраненную игру.*

Как только проблема выбора решена, клавишами ←, → на крестовине джойстика вы перемещаетесь между тремя кнопками, которые задействуются при помощи кнопки (P):

| | |
|---|---|
| **Play** | — начать игру с сохраненного уровня. |
| **Erase** | — стереть сохраненное состояние игры из памяти приставки. |
| **Copy** | — увековечить выбранное состояние игры в выбранной вами позиции для записи. |

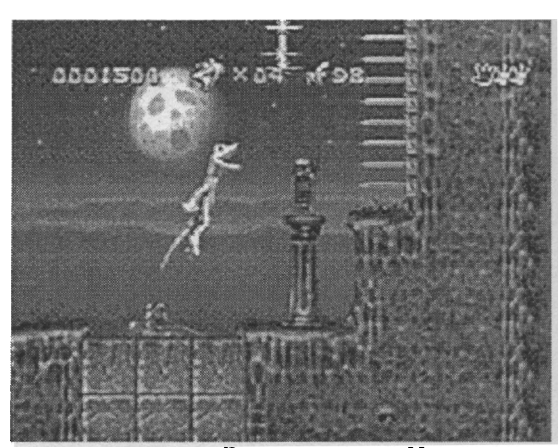
Запись состояния игры производится автоматически после окончания уровня или в том случае, если вы в сердцах выдернете шнур питания вашей приставки.

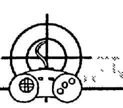
## Телевизионные миры

Как избегать ловушек, как расправляться с врагами, как убивать боссов?

### Мир — кладбище (Graveyard World).

Знакомство с Телевизионным Измерением начинается с мира «фильмов ужасов». Смрад свежеразрытых могил, зловещие мертвые ящерицы, внезапно вернувшиеся из-за черты небытия, гниющие черепа, стада маньяков с бензопилами — на фоне таких вот невеселых декораций будет протекать действие на уровнях первого телевизионного мира. Гекса поджидают толпы Франкенштейнов (сноска — вообще-то Франкенштейн — это ученый из романа Мэри Шелли, создавший из кусков мертвых тел живое разумное существо, которое в отместку за факт своего создания перебило все семью и всех родственников бедняги, но поскольку существо в романе Шелли было безымянным, создатели бесчисленных кинострашилок, не мудрствуя лукаво, окрестили его Франкенштейном, по имени несчастного ученого), ах да, про-


*Вот он, пульт. Наконец-то.*



стите — Франкенгекконов, безумные помидоры и другие порождения ночных кошмаров, ставшие явью в телевизионном зазеркалье. Перед тем, как начать играть, не забудьте посмотреть на календарь — вдруг там «пятница, тринадцатое». Франкенгекконы, маньяки и помидоры легко убиваются ударами хвоста, не говоря уж о супероружии. Выскакивающие из земли черепа могут стать метательным орудием, если в прыжке сбить их ударом хвоста. Преграждающие время от времени путь гильотины могут оказаться весьма полезными — вспрыгнув на их острие сверху, вы сможете дотянуться до недоступных золотых мух.

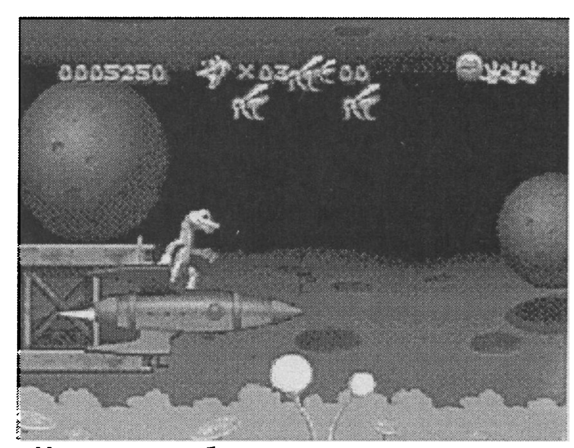
Некоторые сложности возникнут у вас на подземных уровнях. Парящих в воздухе дракончиков старайтесь убивать в тот момент, когда ползаете по стенам. Хорошо бы уничтожать живые факелы до того, как они начнут плеваться пламенем. Если на подземных уровнях вы увидите парящий над кислотой полезный предмет — например, дополнительную жизнь, до которой, на первый взгляд, абсолютно невозможно добраться — смело прыгайте прямо в кислоту. Когда вы плывете по кислоте на плавающей платформе, старайтесь не терять времени. Если, например, вы покидаете платформу, чтобы забраться на выступ с полезным предметом — платформа уплывет и больше уже не вернется.

### Как убивать босса?

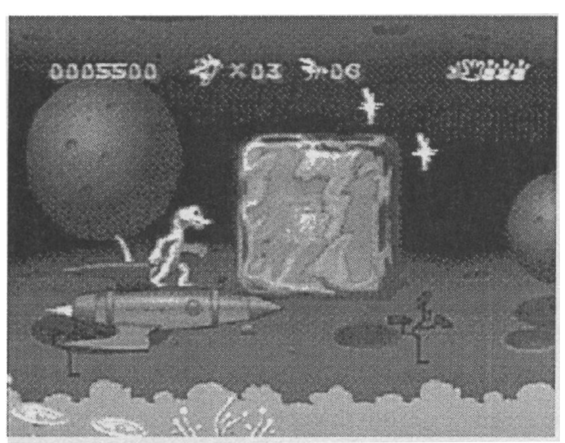
Босс поджидает вас на последнем уровне этого мира. Это призрак симпатичной девушки, парящей в воздухе. Правда, когда она парит, под ней начинает вращаться отвратительная груда черепов, которую лучше не задевать. По мере поединка призрак меняет свой облик и вскоре превращается в типичный труп на одной из последних стадий разложения, который начинает брызгаться едкой кислотой. Но если бы опасность заключалась лишь в черепах и каплях кислоты, уровень не был бы таким сложным. Главная опасность заключается в том, что на этом уровне экран перемещается сам по себе, и ваша задача — все время находиться в пределах экрана — если вы окажетесь между каким-либо препятствием и краем движущегося экрана, вас просто раздавит. Так что старайтесь держаться середины экрана и атакуйте врага, когда он неподвижно висит в воздухе в промежутках между своими атаками.

## Мир мультяшек (Cartoon World)

Какой же телеканал по воскресным дням не показывает мультфильмы! Добро пожаловать в Город мультяшек. Только при близком знакомстве мультипликационные персонажи не так безобидны, как кажутся на первый взгляд. Какой-нибудь смешной и милый нарисованный зверек может стать безжалостным убийцей. Главное отличие уровней этого мира заключается в том, что многие из них тянутся не в длину, а в высоту. Не теряйте времени, когда путешествуете по динамитным шашкам и висящим в воздухе морковкам — динамитные шашки взрываются, а морковки просто исчезают в воздухе. Враги — это, конечно же, герои мультфильмов: пришельцы на летающих тарелках, парящие по воздуху супермены, симпатичные зверушки, сцепившиеся в катающийся клубок (такой клубок при первом вашем ударе распадается на отдельных зверушек, которых придется уничтожать уже по отдельности). Но, конечно же, они не страшнее потусторонних монстров, населяющих предыдущий мир. Сложности возникнут у вас на космическом уровне, где вам в спешном порядке придется учиться искусству полета на ракетах.




*На пыльных обшивках прогнивших ракет ...*



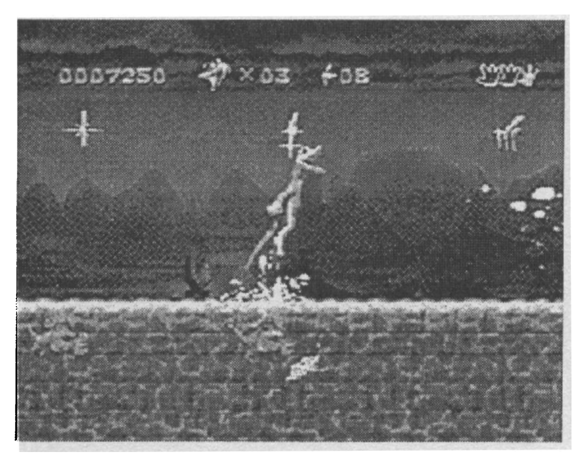

*Временно исполняющий обязанности холодильника.*

Стартовые площадки ракет находятся, как правило, в местах, где традиционный пешеходный путь резко обрывается. Оседлать ракету, летящую горизонтально, не так уж и сложно. Несколько сложнее вовремя спрыгнуть с ракеты перед тем, как она врежется в стенку, и не просто спрыгнуть, а успеть ухватиться за эту стенку самому. Так что, стоя на ракете, ни на секунду не расслабляйтесь и будьте готовы в любой момент нажать на клавишу ‹C›. В дальнейшем вам придется прыгать с ракеты на ракету — от точности прыжка зависит многое — ведь внизу бездонная пропасть, промахнетесь — потеряете еще одну жизнь. Затем вам придется цепляться за ракеты, летящие вертикально вверх — спрыгивайте с этих ракет, как только появится ближайшая стенка, за которую можно уцепиться. Пролетите чуть дальше, и спрыгивать будет уже некуда. В точности так же следует поступать и с ракетами, летящими по углом вниз.

Как убивать босса?

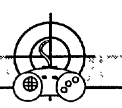
Босс этого мира — типичный мультипликационный супермен Фартмен. Перед поединком с Гексом он напивается из огромного чана с жидким газом, который в его бездонном желудке переходит в газообразное состояние. Теперь Фартмен обретает возможность летать и не замедлит этой возможностью воспользоваться. Он будет летать по воздуху, стремясь достать вас. Выход один — карабкаться на стены, а затем и на потолок. Под потолком в скором времени будут возникать подвешенные на нитках наковальни — ваша задача ударом хвоста перерубать нитки, удерживающие наковальни, в тот момент, когда под ними пролетает Фартмен. Больше десяти ударов таким увесистым предметом ему не выдержать.

## Мир джунглей (Jungle World)




*Спасение утопающих - дело рук самих утопающих.*

Добро пожаловать на тропический остров — рай каннибалов, для которых молодой геккон намного вкуснее цыпленка. Пожалуй, этот уровень — один из самых красивых в игре — вас окружают буйные заросли первобытных джунглей, почти поглотившие руины древних городов, в которых наверняка таятся несметные сокровища. Враги на этом уровне не опаснее, чем на предыдущих — геккончики в шляпах Индианы Джонса, мастерски владеющие хвостом, гигантские обезьяны, дикари-каннибалы, вооруженные копьями. Но вот передвигаться по стенам уже далеко не так безопасно: старайтесь избегать каменных плит с пробитыми отверстиями — из этих отверстий молниеносно выскакивают шипы. Попадется вам и уровень с самопроизвольно перемещающимся экраном — но вы уже знакомы с этим трюком и отлично знаете, что стоит вам оказаться между краем эк-



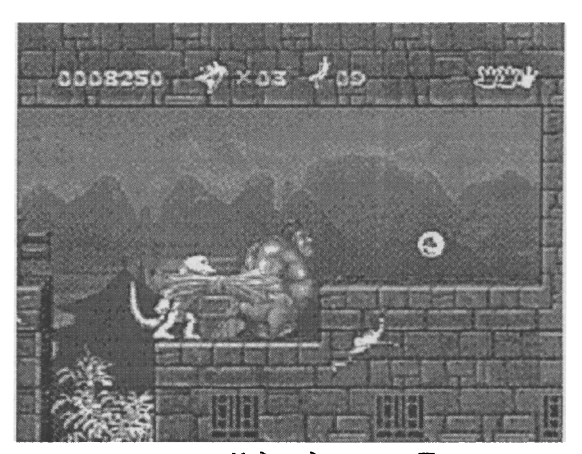
рана и какой-либо преградой, и вас моментально раздавит — так что не зевайте — двигайтесь вперед, не отвлекаясь ни на что.

Как убивать босса?

Убивать его, как ни странно, не надо — его убьют и без вас. Ваша задача намного проще — выжить самому. Вам предстоит прыгать по каменным выступам на высоченной стене. Эта стена, словно сыр, источена дырками, и из этих дырок будет с завидной регулярностью вылезать гигантское существо, очень похожее на одного из желудочно-кишечных паразитов. Столкновение с этой тварью будет стоить вам одного пункта здоровья — так что подъем станет не таким уж и легким, как кажется на первый взгляд. К тому же на многие каменные выступы не так-то просто запрыгнуть — необходимо разбежаться и прыгать с самого края. Но как только вы доберетесь до верхней точки стены, вы натолкнетесь на огромную обезьяну, которая обрушит на вашего врага дождь из громадных булыжников. Вам останется только посмотреть, как эта мерзкая тварь, извиваясь, падает вниз и исчезает под грудой камней.

## Мир кун-фу (Kung Fu World)

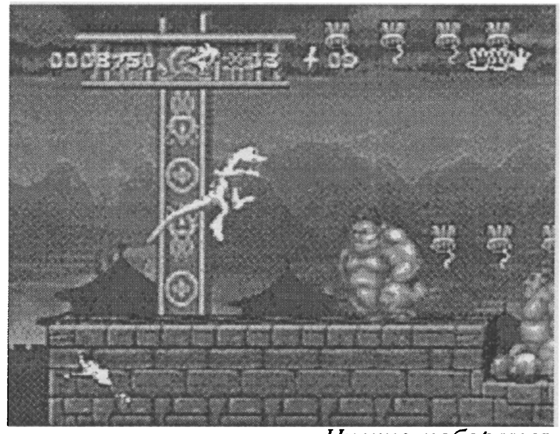
На 21 канале ничего, кроме кунфуистких боевиков, не крутят. Теперь вам придется с боем продираться сквозь мир таких вот боевиков. Добро пожаловать в «Большие проблемы в маленьком Китае» с участием ниндзя, гекконов-самураев и борцов сумо... Вам придется бороться за жизнь на фоне типичных пейзажей из гонгконгских боевиков — заросли бамбука, пагоды, бумажные ширмы, исписанные замысловатыми иероглифами. А за кадром отбивают восточные ритмы невидимые гонги. Из врагов наибольшую опасность представляют подобия бога грома Рейдена из МК, при вашем приближении испускающие электрические разряды. Путь по стенам вам могут преградить вращающиеся клинки — для того, чтобы проскочить такое препятствие, вам понадобится, выбрав правильный момент, совершить бросок вперед (если вы находитесь на потолке или отвесной стене, не помешает при этом нажать на клавишу «Бег»). К тому же не лишним будет постоянно глядеть под ноги — слишком уж часто на пути будут попадаться разрушенные мосты. Будьте осторожны, когда перебираетесь по мостам из хлопушек — стоит вам ступить на такую опасную опору, и под вами загорится фитиль. Так что не зевайте — спешите.




*Куда идем мы с Пятачком...*

Как убивать босса?

Босс этого мира, очевидно, по ошибке, попал сюда из японских фильмов-катастроф про чудищ-мутантов наподобие Годзиллы. Это гигантская кислотная черепаха (Toxic Turtle). Она обожает летать по воздуху и плеваться в вас всякой дрянью.



*Ну что, поборемся.*

Единственное спасение, как и в случае с Фартменом — залезть на стену и ползать по ней вверх-вниз, уворачиваясь от плевков (а делать это придется очень-очень быстро). Ну, а как только кислотная черепаха подлетит к вам на достаточно близкое расстояние — бейте ее хвостом. С каждым таким ударом она будет увеличиваться в размерах, пока наконец не лопнет.

## Нервный Центр Реза (Rez's Nerve Center)

Этот самый последний мир открывается посреди карты Телевизионного Измерения, как только пройдены все остальные уровни-миры. Вы почти у цели — в самом логове злодея, вознамерившегося сделать вас бронзовым талисманом. Последний рывок, и злодей получит по заслугам. Но вам придется вложить в этот рывок все свои силы. Вас окружает сугубо индустриально-технологический пейзаж — стальные плиты, высоковольтные кабели, устрашающего вида механизмы. Часть пути в недрах этого техно-ада вам придется проделать по длинным извилистым пневматическим трубам. Если вы не нырнули в очередную трубу — опасайтесь электродов, между которыми проскакивают испепеляющие разряды. Самую сложную часть пути вам предстоит совершить, прыгая по пузырям, вылетающим из электроплазмы — каждый пузырь лопается почти в ту же секунду, как вы на него прыгнете. Не так-то просто и перемещаться по движущемся конвейрам, которые так и норовят дотащить вас до ближайшей ловушки.

### Как убивать главного злодея?

Как легко догадаться, Рез устроит теплую встречу своенравному талисману. Обиталище Реза усеяно парящими в воздухе телевизорами, которые по мановению его руки начинают взрываться, засыпая вас горящими обломками. К тому же Рез и сам атакует вас, молниеносно перемещаясь по залу. Для того, чтобы одолеть его, вам придется плеваться в него мухой, расположенной у правой стены. А для того, чтобы добраться до нее, вам необходимо прыгать по телевизорам, причем за секунду до того, как они взорвутся. Муху, перед тем как проглотить, следует предварительно огреть хвостом. Теперь прицельтесь и плюйте. Попасть вы должны как минимум пять раз. И лишь тогда вы увидите небольшой ролик, посвященный возвращению Гекса домой в уютное кресло перед экраном телевизора.

## Бонусные уровни

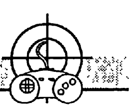
В самых труднодоступных местах некоторых уровней запрятаны телепорты, переносящие вас на бонусные уровни. Как правило, расположены они поблизости от фотоаппаратов -«запоминалок» — внимательно исследовав ближайшие окрестности около этих предметов на указанных нами уровнях, вы без труда сумеете найти нужные телепорты.

**Cemetary** — расположен на уровне Frankie & Hell. Вам предстоит в прыжке бить по черепам, вылетающим из пня. Каждый череп должен сбить одного Франкенгеккона. Прыгайте в тот момент, когда пень захлопнется, и ранее выплюнутый череп будет находиться в нужной вам точке. Чтобы пройти этот бонус, необходимо сделать как минимум десять попаданий.

**New Toonland** — расположен на уровне Rock it. Вам предстоит прыгать в шахты с пружинящим дном и собирать золотых мух. Перебираться между шахтами вы сможете по стене.

**Jungle Isle** — расположен на уровне Feeding Frenzy. Мухи просто падают сверху. Вам предстоит собрать тридцать мух, бегая по острову из конца в конец. Без кнопки (LShift) здесь никак не обойтись.

**Kung Fuvile** — расположен на уровне Sumo City. Вы находитесь в помещении, изобилующем платформами и мухами. Ваша задача — успеть обежать



все платформы и собрать всех мух, пока не кончилось отведенное на выполнение этой задачи время.

**On the Move** — расположен на уровне Rezopolis. Вы очутились на движущемся конвейре, по которому транспортируются бочки. Ваша задача — не скатиться за край экрана и ударами хвоста разбить двадцать семь бочек.

Тот, кто прошел все бонусные уровни, сможет попасть на планету X, подробнее о которой см. раздел «Секретные коды».

# Секретные коды

## Повышение боевых характеристик Гекса.

Секретные коды в этой игре основаны на словах, где каждая буква соответствует клавише джойстика. Все коды вводятся, когда игра поставлена на паузу (кнопка P), и при удерживаемом RShift.

Клавиши крестовины ↑, ↓, →, ← (Up/Down/Left/Right) имеют значения U, D, L and R. Кроме того, они имеют еще и значения, связанные с названием сторон света — North/South/East/West (Север, Юг, Запад, Восток) — соответственно N, S, E, W. Кнопка P рассматривается, как буква P. Кнопки A, B, C, конечно же, рассматриваются, как буквы A, B, C. Но на всякий случай мы приводим и расшифровку этих кодовых слов.

**LCD RUNNER** — нажмите P, удерживая RShift, наберите ←, C, ↓, →, ↑, ↑, ↑, →, → — вы получите усилитель скорости.

**LCD RUBBER** — нажмите P, удерживая RShift, нажмите →, ↑, B, B, →, → — вы получите усилитель прыжка.

**LCD NUCLEAR** — нажмите P, удерживая RShift, нажмите ←, C, ↓, ↑, ↑, C, ←, →, A, → — вы станете бессмертным, но бессмертие не распространяется на растворение в кислоте, падения в пропасть и прочие глобальные неприятности с однозначным летальным исходом.

**LCD EEL** — нажмите P, удерживайте RShift и нажмите ←, C, ↓, →, →, ← — и вы получите в свое распоряжение электрические разряды.

**LCD REDBALLS** — нажмите P, удерживайте RShift и нажмите ←, C, ↓, →, →, ↓, B, A, ←, ←, ↓ — вы получите возможность плеваться сгустками плазмы.

**LCD BLUEBALLS** — нажмите P, удерживайте RShift и нажмите ←, C, ↓, B, ←, ↑, →, B, A, ←, ←, ↓ — и вы получите возможность замораживать врагов.

**LCD DRACULA** — нажмите P, удерживайте RShift и нажмите ←, C, ↓, ↓, →, A, C, ↑, ←, A — вы получите 99 жизней.

## Доступ ко всем мирам

Находясь на Карте Телевизионного Измерения — нажмите P, чтобы вызвать строчку с пультом в верхней части экрана и, удерживая LShift, введите LCD SPREAD. Удерживая RShift, нажмите ←, C, ↓, ↓, P, →, →, A, ↓ — теперь все миры и все уровни стали доступны вам.

## Как попасть на планету X и сразиться с секретным боссом?

Когда на экране появляется «Стартовое меню», удерживая RShift, введите LCD ABCABCABCCBA — ←, C, ↓, A, B, C, A, B, C, A, B, C, C, B, A. И вы попадете в меню, где на фоне силуэта Реза появится список уровней планеты X — скрытого мира в этой игре.

Перед вами набор очень сложных уровней, действие которых разворачивается в мире далекого будущего. Вам придется ползать по стальным лабиринтам, уворачиваться от прицельного огня инопланетян, летать на летающих тарелках, на лету перепрыгивая через препятствия, и многое другое.

Босс этого мира — огромный медлительный робот — убивается очень оригинально. Заберитесь на стену за спиной стального колосса и подождите, когда он, устав атаковать пустое место, подпрыгнет. На месте, где он подпрыгнул, останется желтый шарик, который вы должны проглотить. Как только шарик будет съеден, Гекс увеличится в размерах до такой степени, что с трудом будет вмещаться в экран. Гигантский геккон легко расправится с гигантским роботом.

## Отладочный режим

**LCD WEASEL** — нажмите (P), удерживайте (RShift) и нажмите ←, (C), ↓, ←, →, (A), ↓, →, ←. Код отладочного режима вам придется вводить на каждом уровне.

Возможности отладочного режима.

**Сквозь стены** — удерживая (X), вы сможете перемещаться по уровню в любом направлении, не обращая ни малейшего внимания на стены, препятствия и прочие помехи.

**Скоропостижная смерть** — нажмите (X) и (P) — и Гекс скончается.

Подключите второй джойстик, и перед вами откроются новые возможности.

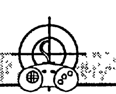
**Маштабирование экрана** — удерживая (B) на втором джойстике, вы при помощи клавиш крестовины второго джойстика сможете масштабировать изображение на экране — менять его размеры.

**Вращение экрана** — удерживайте (B) на одном джойстике и (C) — на другом, и вы сможете вращать экран.

**Дополнительная информация** — нажав на (RShift) на втором джойстике, вы выведете на экран массу информации, разобраться в которой сможет только специалист.

**Изменение задних планов** — нажав на (RShift) на втором джойстике несколько раз, вы сможете менять задние планы.

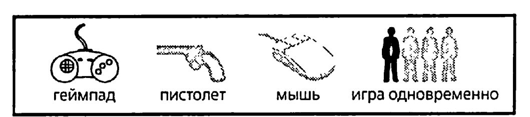
**Мутация Гекса** — клавиши крестовины второго джойстика при нажатой кнопке (B) помогут вам изменить размеры Гекса. Но стоит вам снова приступить к игре, и Гекс принимает свои нормальные размеры. Извратившись над размерами Гекса, вы сможете продолжить игру мутировавшим ящером, удерживая кнопку (B) на втором джойстике.



# SEWER SHARK

## Акула подземелий

Издатель .................. **Digital Pictures**
Изготовитель ...................... **U-Direct**
Размер ........................................ **1 CD**




**НАША ОЦЕНКА**
Изображение ............. ★★★★☆
Звук ............................. ★★★★★
Сюжет/концепция ...... ★★★★★

**ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС**
Играть в первый раз ... ★★★★★
Играть снова и снова .. ★★★★☆
Играть с друзьями ...... нет

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** ☆☆☆☆

Игра Sewer Shark является своеобразным интерактивным фильмом. Идея и сюжет игры довольно оригинальны. Некоторые недостатки графики слегка сказались на ее качестве, но удачно выполненное звуковое сопровождение добавляет игре плюсов. В целом игра получилась интересная, но, главным образом, не для поклонников стратегий или логики, а для любителей отдохнуть и расслабиться за игрой. В этом плане игра сделана идеально: в ней не надо особо напрягать мозги, разве что память — на запоминание маршрута. А также не обязательно расходовать и время, ибо Sewer Shark можно проходить с легкостью, просто летая и стреляя для удовольствия.



*Кто-то в тропическом раю, а кто-то по уши в нечистотах.*

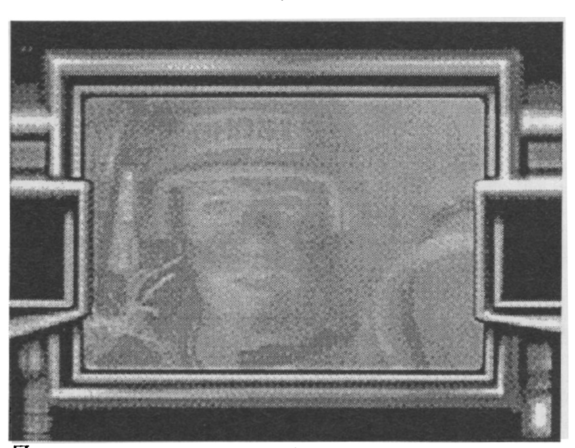
Sewer Shark — еще один интерактивный фильм-игра, из серии игр, которые геймеры ласково называют «леталкой-стрелялкой». Sewer Shark — плод сотрудничества фирмы Digital Pictures и кинокомпании U-Direct. Одно упоминание о том, что игра была сделана при участии кинокомпании, наводит на мысль об оцифрованном видео. И верно, вы не ошиблись — игра изобилует видеозаставками и видеовставками, столь любимыми создателями игр для игровой платфор-

мы Panasonic 3DO. Автором идеи игры Sewer Shark является Tom Zito, известный по играм Corpce Killer и Nicht Trap.

Графика игры полностью соответствует сюжету: темные, мрачные краски туннелей особенно заметны на фоне ярких и светлых тонов видеороликов. Скорость движения и мрачные полутона отвечают напряженности сюжета. В игре реализовано очень много оцифрованного видео, жаль, что оно, к сожалению, не лучшего качества. Довольно ясно просматривается угловатость графики, качество которой, как правило, является одним из важных слагаемых любой игры. Хотя Sewer Shark не из тех игр, которые выезжают за счет одного лишь изображения, все же хотелось бы, чтобы визуальный уровень соответствовал уровню интереса этой увлекательной игры.

Звуковое сопровождение игры Sewer Shark представлено музыкой, синтезированной речью и звуковыми эффектами. Все звуковое сопровождение, так же, как графика, служит для создания особого настроения и удачно оттеняет сюжет игры. Мелодии, используемые в игре, в основном минорные, кроме мелодий в видеороликах. Синтезированная речь, так любимая создателями игр для 3DO, выглядит вполне реальной. К голосу штурмана и робота-разведчика постепенно привыкаешь, как к голосу друзей. И пусть комментарии штурмана иногда грубы, но они придают игре особую пикантность. Жизненность достигается за счет разнообразия звуковых эффектов: услышав шум двигателя, звуки выстрелов, предсмертный писк обреченной жертвы, вы сразу окунаетесь в игру.

Будущее стало настоящим. Полеты на Венеру — реальность и даже обыденность. Яблони на Марсе растут, цветут и дают плоды. Всю Землю покрывает бесконечный гигаполис (гигантский город). Он простирается на тысячи уровней ввысь. Все люди обеспечены жильем, работой и пищей. Рождаемость под контролем. Человечество устремилось к звездам, забыв о Земле. Механизмы и электроника заменили природу. Гигаполис забыл о тех уровнях, что находятся за отметкой «0». И только некоторые люди, по роду службы обязанные там бывать, знают, что там происходит. Знают и ужасаются!!!

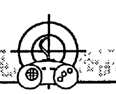


*Познакомьтесь с напарником.*

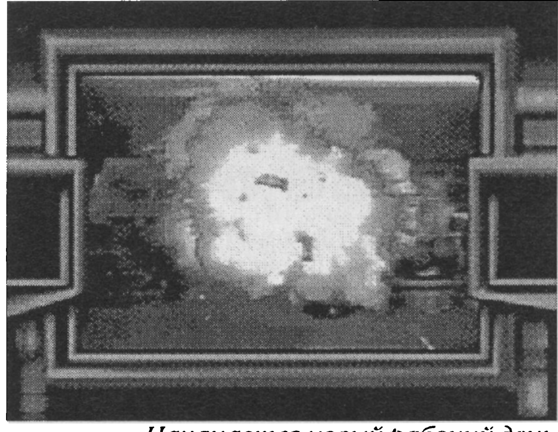
Игроку представляется возможность самому побывать на подземных уровнях гигаполиса и лично узнать, что там творится.

Итак, герой всего происходящего, то есть вы, работает пилотом небольшого летающего корабля в подземно-санитарном департаменте, в дивизии уничтожения (Department of sanitation subterrestrial, Extermination division). Задачей этого департамента является, как уже, наверное, понятно, содержание подземных уровней в должном порядке и уничтожение всякой антисанитарной живности. Впрочем, не только живности. Еще одним членом экипажа является второй пилот — лучший друг главного героя, ибо только лучшему другу можно позволить так на себя кричать — штурман по прозвищу «Призрак» (Ghost). В его обязанности входит навигация и связь, он сообщает о направлении полета, о приближающихся зарядных устройствах и чрезмерном скоплении водорода, попутно комментируя все происходящее. Впереди корабля летит робот-разведчик, информирующий о безопасных поворотах штурмана, который, в свою очередь, сообщает их вам.

Корабль летит, отстреливая крыс-мутантов. Внезапно приходит сообщение с корабля класса «Уничтожитель» Exterminator (пилот которого — летчик по прозвищу «Сокол» (Falcon), а вернее, летчица, невеста «Призрака») о том, что в девятнадцатом секторе что-то обнаружено. «Сокол» про-



сит прийти на помощь. Наш корабль мчится на всех парах, попутно отстреливая крыс и скорпионов, как вдруг во время очередного сеанса видеосвязи с «Соколом» происходит нечто странное: пилот «Сокол» чего-то пугается и кричит, а видеосвязь неожиданно прерывается. Затем робот-разведчик находит разрушенный корабль «Сокола». После долгих прений с боссом департамента, отдыхающим на острове «Рай», вы получаете корабль класса «Уничтожитель» и отправляетесь в девятнадцатый сектор. Что же это за таинственный сектор? Удастся ли вам разгадать его тайны? Удастся ли спасти «Сокола» и наказать виновного во всех ваших неприятностях? Удастся ли получить ответы на все возникшие у вас вопросы? Все зависит от вас!!!



*Начанается новый рабочий день.*

Вас ждут головокружительные полеты по туннелям; жаркие схватки с монстрами; резкий поворот сюжетной линии — ведь вас предаст тот, от кого вы никогда бы этого не ожидали; разгадка всех тайн и, конечно же, счастливый конец!

# Управление

Как уже говорилось, игра Sewer Shark сделана в жанре «леталка-стрелялка», но все же она скорее напоминает видеотир с элементами аркады. Этим объясняется и система управления, принятая в играх-видеотирах, а именно: клавиши ↑, ↓, → и ← передвигают перекрестие прицела по экрану, а кнопки выполняют остальные действия. Естественно, одна из кнопок джойстика выполняет роль гашетки (кнопки, нажатием на которую приводится в действие вооружение корабля). Сответственно одна из кнопок джойстика управляет полетом корабля, чего, естественно, нет в играх-видеотирах, где картинка сама движется в нужном направлении без вмешательства играющего.

### Стрельба

↑,↓,→,← — перемещение перекрестия прицела.

(A) — выполняет роль гашетки.

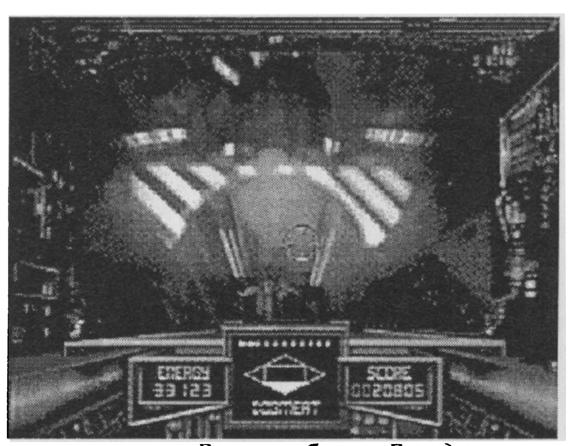
### Повороты

(B)+одна из ↑,↓,→,← — поворот ((B)+↑ — поворот вверх, (B)+→ — поворот вправо и так далее).

### Противоводородная ракета

(A)+(C) — задействуется противоводородная ракета.

В целом управление выглядит так: корабль летит по туннелю, впереди появляется какая-ни-



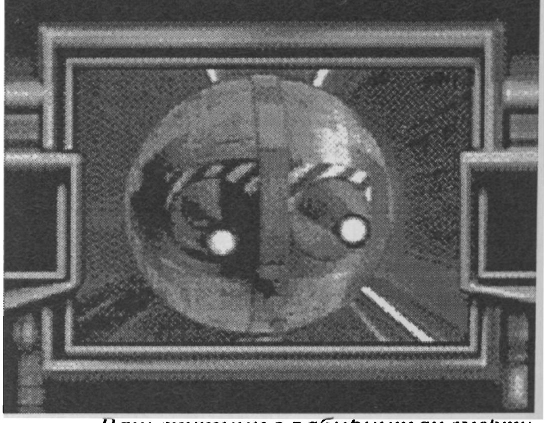

*Вы на работе - Город наверху может спать спокойно.*

будь нечисть, вы прицеливаетесь, наводя прицел клавишами крестовины геймпада на цель, нажимаете кнопку (A), и заряды плазмы испепеляют несчастную жертву. Когда указатель поворота показывает, что приближается поворот направо, вы нажимаете ➔ + (B) и... и вписываетесь в поворот!

(P) — режим паузы.

# Общее описание

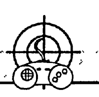
Изображение в игре представлено видом из кабины, привычным для любителей имитаторов, и иногда прерывается видеороликами и видеовставками. В нижней части экрана, которая изображает информационную панель, находятся: индикатор содержания водорода (горизонтальный столбец, расположенный в верхней части информационной панели), указатель поворотов (выполненный в виде ромба и вписанного в него прямоугольника). Образовавшиеся треугольники показывают направление: при приближении поворота наверх — верхний треугольник, поворота вниз — нижний, поворота вправо — правый, а влево — левый. При этом треугольник начинает мигать зеленым цветом. Если вы повернули неправильно или не повернули в нужный вам туннель, то треугольник, соответствующий этому направлению, будет мигать красным цветом. Если мигающий зеленым цветом треугольник стал желтым после нажатия вами комбинации для поворота, это значит, что корабль принял команду и повернет в туннель, соответствующий направлению, показываемому желтым треугольником. Имеются также счетчик очков (правое табло цифр, которое демонстрирует число вами набранных очков) и показатель плазмы (левое табло цифр, которое показывает количество плазмы в условных единицах).


*Ваш спутник в лабиринтах смерти.*

Полет выглядит так: штурман выкрикивает три поворота, ориентируя направление согласно расположению цифр на циферблате часов. Например, выкрик: «six», то есть шесть, означает вниз, выкрик: «three», то есть три, означает вправо, «nine», то есть девять, означает влево, и «twelve» — двенадцать — означает вверх. Немного сложно, но не огорчайтесь: во время выкриков их видно — указатель поворотов их показывает. А когда немного поиграете и привыкнете, то будете различать повороты на слух.

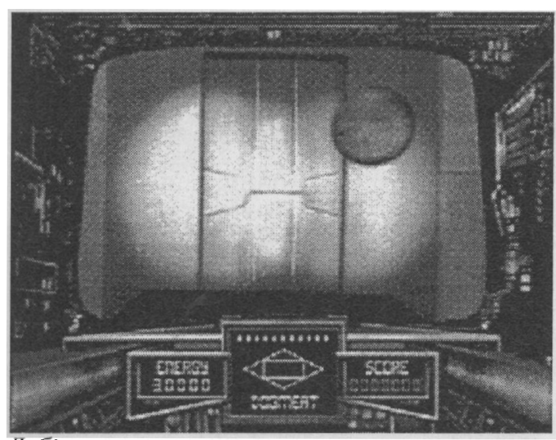
***Совет:*** *в момент, когда повороты называют, можно включать режим паузы и записывать их на лист бумаги.*

Чтобы правильно пролететь, надо не только повернуть на всех обозначенных штурманом поворотах, но и сделать это в указанной последовательности. Например: «Призрак» кричит «три, шесть, девять»(вправо, вниз, влево). Вы летите, указатель поворотов показывает приближение правого поворота, вы поворачиваете. Указатель показывает, что приближается поворот влево. Хотя вам туда и надо, но сейчас, сначала, необходимо повернуть вниз, и поэтому вы летите, не поворачивая, до поворота вниз. Повернув вниз, вы, не сворачивая, летите до поворота влево и поворачиваете влево. Когда вы правильно пролетаете все три нужных поворота, штурман сообщает следующую последовательность поворотов. Основной целью в игре является уничтожение монстров и правильное прохождение маршрута.



# Описание уровней

Причин, способных помешать вам перейти на следующий уровень, две. Первая — это гибель корабля. Видеороликов, демонстрирующих гибель корабля, около двенадцати. Моментов, в связи с которыми корабль может погибнуть, четыре. Это: отклонение от маршрута (например, неправильно повернутый корабль взрывается, врезавшись в не до конца открывшиеся двери); нехватка плазмы (когда кончается плазма, корабль взрывается); прямое попадание в корабль (не успев сбить монстра-камикадзе, корабль врезается в него и взрывается); попытка пролететь сквозь водородное облако. Вторая причина отсутствия допуска на следующий уровень — недобор нужного количества очков.




*Добро пожаловать в канализацию.*

## Уровень первый

Первый уровень, как водится, является тренировочным, как бы введением в игру: после того, как проходишь первый уровень, начинаешь понимать, что требуется в игре. Иначе даже первый уровень сложно пройти до конца. Итак, корабль стартует и летит по туннелю, штурман сообщает три поворота, вы летите и отстреливаете крыс-мутантов , пролетаете все три нужных поворота, некоторое время двигаетесь и просто стреляете по крысам. Потом «Призрак» выкрикивает следующие три поворота, вы пролетаете два из них, и штурман предупреждает о приближающемся зарядном устройстве (которое находится на потолке туннеля и выглядит, как красная коробка с зеленой лампочкой), сразу после предупреждения поворачиваете направо. Можно, конечно, пролететь мимо вообще, но тогда вы не получите дополнительно плазмы, которая дает энергию для двигателя и заряды для вооружения, и которой иногда очень не хватает. Все дело в том, что указатель поворотов не реагирует на зарядное устройство, так что слушайте предупреждение штурмана.

***Совет:*** *до первого зарядного устройства можно вообще лететь по прямой, никуда не сворачивая, и уделить все внимание отстрелу крыс, но когда «Призрак» во второй раз сообщает повороты, надо запомнить последний (третий) из них, а после зарядного устройства повернуть в туннель, соответствующий направлению третьего поворота, и дальше уже строго следовать маршруту.*

Зарядившись, вы поворачиваете в третий поворот и продолжаете полет. После очередных трех поворотов появляется видеовставка. Пролетев еще три поворота, вы имеете честь лицезреть самого босса и его секретаршу. Вы пролетаете еще три поворота и разговариваете с «Соколом». Она просит прилететь и сообщает три поворота. Вот



*Его бы сюда, в эти тоннели.*



*"Призрак" делится впечатлениями. Не нравится - заткните уши.*

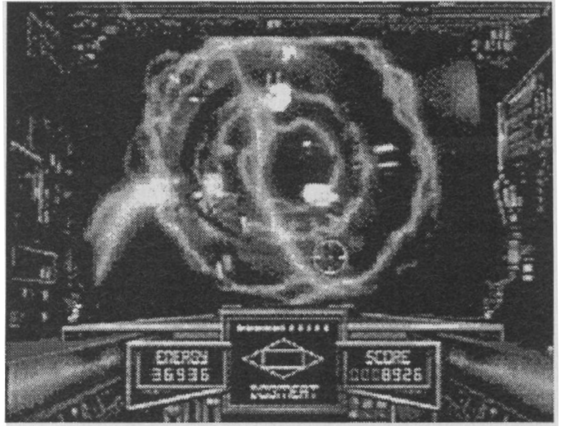
тут-то и пригодится умение запоминать повороты на слух, ибо во время видеосвязи вы не можете видеть указатель поворотов и, соответственно, не видите направление сообщаемых поворотов, поэтому вам придется их или записывать, или запоминать. После второго указанного в маршруте поворота у зарядного устройства поворачиваете налево. Впишетесь в последний поворот и, если вы набрали достаточное количество очков, переходите на второй уровень.

На первом уровне требуется набрать тридцать пять тысяч очков.

На этом уровне есть только крысы-мутанты. В зависимости от сложности попадания крысы оцениваются по-разному. В среднем крыса приносит вам пятьсот очков.

## Уровень второй

На втором уровне почти все аналогично. После каждого мини-маршрута, состоящего из трех поворотов, появляется видеовставка. На первом зарядном устройстве надо повернуть направо, на втором налево. На этом уровне надо набрать тоже тридцать пять тысяч очков. На втором уровне впервые появляются скорпионы. Один скорпион в среднем оценивается в две тысячи очков.



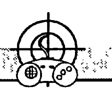
*Канализация живет своей, непонятной нам жизнью.*

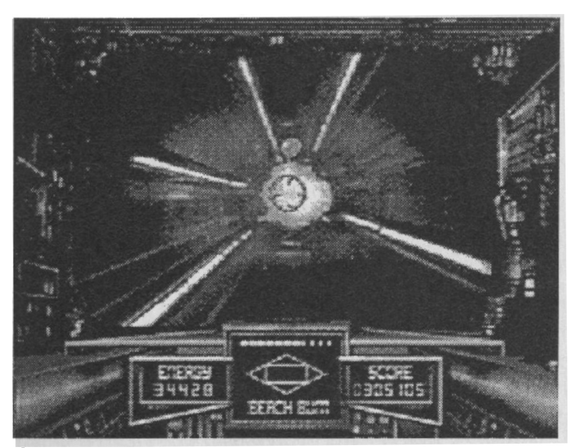
## Уровень третий

Туннели абсолютно не изменились. Но изменилась система указания правильных поворотов: теперь впереди корабля, в пределах видимости, летит лоцман, и при приближении необходимого поворота он активно указывает нужную сторону. Повороты у зарядных устройств: оба налево. Из туннеля исчезли крысы, но скорпионы остались. На третьем уровне впервые приходится употребить противоводородную ракету: когда индикатор содержания водорода заполняется полностью, после монстра, поднимающегося со дна туннеля, и после предупреждения второго пилота вы прицеливаетесь в центр туннеля и нажимаете A+C. На третьем уровне пропадает проблема с набором очков, но возникает проблема выживания, так как все монстры так и норовят врезаться в ваш корабль. Здесь появляются монстры-камикадзе. Монстр-камикадзе оценивается в десять тысяч.

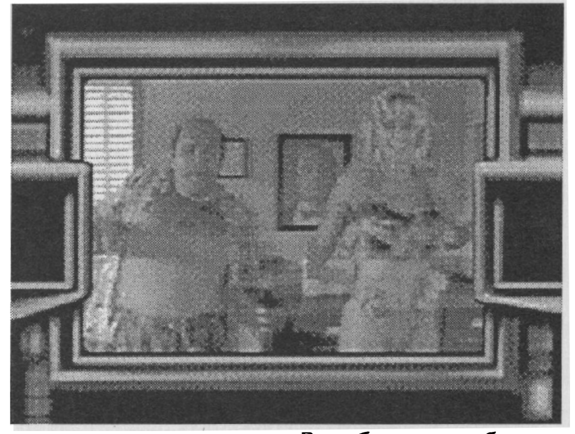
## Уровень четвертый

Четвертый уровень — последний и самый длинный из всех. Как и положено, финальный уровень самый сложный в плане выживания. Рекомендуем даже не убирать палец с кнопки A, ибо монстров будет очень много, и появляться они станут из самых невероятных мест. Заряжаться: вправо, вправо, влево. Плазма вам будет просто необходима, т. к. на последнем подуровне появляются






Огонь на поражение.



Вам бы его проблемы.

энергетические вампиры (монстры, похожие на амеб, сосущие энергию, как вампиры кровь), которых надо отстреливать как можно быстрее, потому что каждый вампир отнимает тысячу единиц энергии. Но пройти вполне реально, чего мы вам и желаем, и вас ждет «happy end».

# Концовка сюжета

И в конце для тех, кто не очень хорошо понимает по-английски или не уследил за сюжетной линией, мы расскажем-таки, чем дело кончилось. А дело было так: монстры в девятнадцатом секторе, куда отправилась ничего не подозревающий пилот «Сокол», были отнюдь не случайно. Сделано все это было специально, и «Сокол» случайно узнала об этом. Поэтому ее решили убрать. Но она успела связаться с вами. Вы связались с боссом и направились в девятнадцатый сектор. На вас спустили монстров, но вы выжили. Тогда ваш босс (да, да, именно он и оказался главным негодяем!!!) решил повлиять на вас, угрожая убить «Сокола», которую, как оказалось, монстры вовсе не уничтожили, а, имитировав ее смерть, доставили на остров «Рай». Вы отказались подчиниться приказу и угрозе. Тогда босс приказал привязать ее к столбу, на котором с помощью системы зеркал и линз концентрируется солнечный луч. Лучу препятствуют четыре ананаса, но луч постепенно пережигает один ананас за другим, и через некоторое время «Соколу» сильно не поздоровится. Вы направились на остров со всей возможной скоростью спасать «Сокола». Отчаявшись вас остановить, ваш босс пустил в ход последнее средство — энергетических вампиров, а когда и это не остановило вас, он решил сбежать. Но ему это не удалось, люди, отдыхавшие на острове, задержали его. А вы прибыли на остров как раз вовремя, чтобы спасти «Сокола»!!! «Сокол» спасена, босса покарали — ну, разве не повод для веселья?

# Динамическая тактика

Существуют игры, жанровую принадлежность которых определить достаточно сложно — к какому жанру, например, отнести игру, где вы управляете группой солдат на поле боя и где, в то же время, многое зависит от скорости вашей реакции? Здесь вы не руководите одним героем, а командуете небольшим пехотным соединением, выполняете четко отданный приказ, а не только крошите все, что попадет в поле зрения. Казалось бы, это аркадная игра — ведь многое зависит от того, кто первым выстрелит из автомата или швырнет гранату — вы или враг. Но в аркадных «стрелялках», «сжигалках», «кидалках гранат» вы, как правило, управляете одним героем, играете как бы сами за себя. А здесь вы несете ответственность за судьбу целого отряда и должны планировать действия таким образом, чтобы свести потери своих подопечных к минимуму — одним словом, делать все то, что должен делать настоящий командир на настоящем поле боя. Значит, игру с таким же успехом можно отнести к стратегии в реальном времени? Но где же характерные для стратегий многочисленные меню, при помощи которых вы совершаете не менее многочисленные действия, от приказа открыть огонь по заданной цели до пополнения истощенного боезапаса? Где экономика, играющая немаловажную, а иногда и определяющую роль во многих серьезных стратегических играх? Этого нет — и все очень просто: есть свои и чужие, и свои, подчиняясь вашей команде, стреляют в чужих. Вот, собственно, и все, что происходит в игре. Условно назовем этот своеобразный жанр компьютерных игр «динамической тактикой».

Самым ярким представителем этого жанра по праву можно назвать Cannon Fodder. Первоначально эта игра появилась на Amiga. Ну, а затем ее версией обзавелась почти каждая уважающая себя платформа. Не могла эта замечательная игрушка не появиться и на 3DO.

Название этой игры переводится как «Пушечное мясо» и, как легко судить по этому более чем красноречивому названию, посвящена войне. Что такое война в реальной жизни? Наглядное представление о войне можно почерпнуть и из выпусков новостей, и из романов Ремарка, и из фильмов наподобие «Взвода» Оливера Стоуна. Война — это трупы, запутавшиеся в колючей проволоке, руины с заживо погребенными под ними мирными жителями, стонущие тяжелораненые в медсанбатах, волны напалма, сметающие все живое, свист несущихся к земле бомб... Одним словом, война — далеко не самая приятная вещь в этом мире. Но вовсе не обязательно подходить к этой теме со всей серьезностью — в конце концов, люди воевали, воюют и будут воевать, и никуда от этого не деться. Если относиться ко всему слишком серьезно, то проще уж сразу повеситься, чтобы не отравлять жизнь себе и окружающим.

Создатели Cannon Fodder решили посмотреть на войну с позиций черного юмора (кстати, если отнестись к черному юмору со всей серьезностью, то нельзя не признать, что эта вещь помогает людям сохранить рассудок в нетривиальных ситуациях — достаточно вспомнить, например, своеобразное чувство юмора врачей, каждодневно имеющих дело с покойниками и умирающими). Война в этой игре вряд ли вызовет у вас ужас и отвращение, она выглядит более чем забавно — маленькие солдатики бегают по полю боя, палят друг в друга из автоматов, швыряются гранатами, падают и умирают или истошно кричат, корчась в лужицах крови. И все это не вызывает у вас ничего, кроме улыбки. Кому-то эта игра может показаться циничной, но ведь она посвящена не конкретной, имевшей место в реальной жизни, войне. Боевые действия в ней происходят неизвестно где — в совершенно абстрактных джунглях, ледяных и песчаных пустынях. На несерьезный лад настраивает уже заставка игры — великолепно сделанный синтезированный ролик, посвященный жизни и смерти тех, кем вам предстоит командовать.

Вы управляете отрядом наемных солдат, отрядом, которому поручают трудные, порой почти невыполнимые задания. Первые миссии игры отличаются подкупающей простотой — приказ, ко-



торый вы выполняете, сводится к фразе «Убить всех врагов». Затем вам придется не только убивать всех врагов, но и уничтожать все здания. Затем вам придется захватывать снегоходы, вражескую бронетехнику и артиллерию, разбивать свой отрядик на еще более мелкие подразделения и каждому давать свою задачу. Ваша подопечные постепенно растут в воинских званиях. К тому же вы можете оценить боевой опыт ваших бойцов — игра запоминает, сколько у кого на счету убитых врагов. Число врагов, убитых вашими подчиненными, может достигать астрономических величин, совершенно недостижимых для пехотинцев в реальной жизни (впрочем, во время Второй Мировой отмечен случай, когда рота японских солдат, не истратив ни одного патрона, убила восемь тысяч корейских мирных жителей; ну, а о том, скольких убили члены эйнзайнцкоманд Вермахта или зондеркоманд СС, до сих пор нет точной статистики... но не забывайте о том, что это — не солдаты, а жалкие каратели, воевавшие с безоружными и беззащитными; применение тех же зондеркоманд на фронте показало, что солдаты из карателей просто никакие).

Войны, как известно, бывают разные. Мировые войны, в которых принимают участие десятки миллионов людей, «горячие точки» — региональные конфликты между враждующими группировками до зубов вооруженных противников, разборки между бандитскими командами, наконец, столкновения «стенка на стенку» хулиганов из соседних дворов. Но практически все войны, какого бы масштаба они ни были, и какие бы красивые слова ни произносились лидерами враждующих сторон (торжество демократии, завоевание жизненного пространства, мир во всем мире, спасение человечества от чумы всех цветов и оттенков — перечень лозунгов можно продолжать очень долго, можете продолжить его и сами, если есть такое желание), имеют, тем не менее, почти всегда одну банальную причину — экономическую. Промышленное сырье — нефтяные месторождения, угольные шахты, рынки сбыта, дешевая рабочая сила — во имя этого политики произносят красивые речи, а генералы ведут в бой солдат.

В замечательной игре на тему далекого будущего Syndicate, воюя, вы решаете именно экономические проблемы. Создатели этой игры не стали прибегать к красивым фразам о спасении мира от какой-либо угрозы, победе очередных «хороших» над очередными «плохими». Нет, вы сражаетесь просто за деньги и власть, вот и все. Сражаетесь с такими же, как вы, конкурентами. Мир этой игры далек от утопий — власть над миром прочно взяли в свои руки транснациональные корпорации и преступные синдикаты. Власть официальных правительств простирается не дальше окрестностей их резиденций. А новые хозяева мира не утруждают себя бурными дебатами в парламентах по поводу новых законопроектов, они признают только один закон — закон джунглей: «Выживает сильнейший». Конечно же, те, кто занял прочные позиции в этом жестоком мире, стремятся уничтожить потенциальных конкурентов, те, кто не успел урвать свой кусок при разделе сфер влияния, намерены вырвать его из глотки более проворных соперников. Для того, чтобы убедить оппонента в том, что «он неправ», хороши все средства — заказные убийства, теракты, промышленный шпионаж, взятие заложников. Но где же найти исполнителей для такой грязной работы? Даже самый профессиональный убийца может вскакивать по ночам, когда ему снятся лица его жертв, и подобная бессонница скажется на результатах его профессиональной деятельности. В далеком будущем подобная кадровая проблема решается очень просто — почему бы не поручить исполнение деликатных заданий киборгам — полулюдям-полуроботам, машинам смерти в самом прямом смысле этого слова? Машина никогда не задумывается о моральности или аморальности того или иного приказа, она просто приводит его в исполнение. При этом ее не мучают кошмары, она не спивается и не садится на иглу от пережитого. И это не говоря уж о том, насколько высоки чисто профессиональные навыки киборга — грубая физическая сила, выносливость, меткость и т. п.

Вам предстоит взять на себя командование небольшим отрядом таких вот киборгов-убийц и выполнять задания одного из не самых влиятельных синдикатов, борющихся за место под солнцем, вернее, за теплое местечко. По окончании каждого задания вы сможете приобретать все новое, все более мощное оружие для своих бойцов, оснащать их новейшим оборудованием, раз-

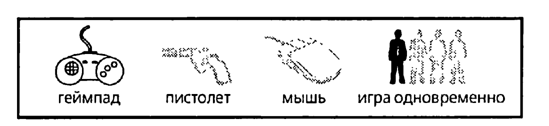
работанным в лабораториях вашего синдиката. Игра также относится к тактическим играм — вы управляете в реальном времени вашими бойцами на поле боя. Ну, а полем боя становятся улицы городов, заводы, склады и прочие гражданские объекты. Хотя вам постоянно придется вести огонь на поражение, к динамическим «крошилкам» игру отнести все же нельзя — вы именно командир, который должен правильно оценивать обстановку на поле боя и принимать единственно верные решения. Как мы уже говорили, вас никак не связывают рамки морали и этики — например, вам необходимо убить одного определенного человека, но он затерялся в многолюдной толпе самых обычных прохожих. В чем проблема — вы просто сжигаете всю толпу из огнеметов.



# CANNON FODDER

## Пушечное мясо

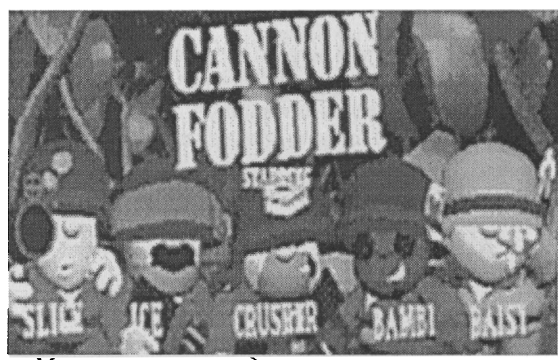
Издатель .............. **Virgin Interactive Entertainment**
Изготовитель ....... **Sensible Software**
Размер ........................................ **1 CD**




| **НАША ОЦЕНКА** | | **ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС** | |
|---|---|---|---|
| Изображение | ★★★☆☆ | Играть в первый раз | ★★★★★ |
| Звук | ★★★★★ | Играть снова и снова | ★★★☆☆ |
| Сюжет/концепция | ★★★★★ | Играть с друзьями | нет |

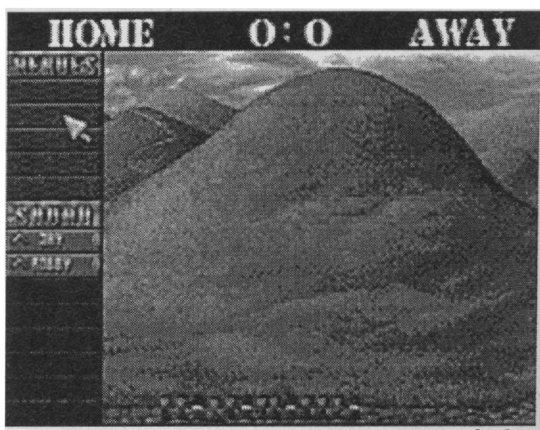
**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** ☆☆☆☆☆

Вы любили в детстве играть в «войнушку» маленькими пластмассовыми солдатиками? Тогда эта игра для вас. Ведь «Война никогда не была еще такой веселой», — так утверждают авторы Cannon Fodder. Веселая пародия на приключения Королевского Британского Легиона, в ней даже смерть смотрится весело. Разрывы гранат и полет ракет, взрывающиеся игрушечные домики — все это нарисовано так забавно, что даже не верится, что игра — одна из самых «мясных» в своем жанре. Даже умирающий в конвульсиях противник, хлещущий кровью в разные стороны, и то не вызывает никаких чувств, кроме смеха. Желание же добить врага продиктовано не столько «гуманизмом», сколько необходимостью пройти миссию. Надгробия на могилах погибших в бою легионеров белеют на холме возле пункта вербовки, но, тем не менее, не отпугивают новых новобранцев, желающих идти в бой за родину (читай «королевство»). Ведь каждая пройденная миссия повышает бойца в звании. При удаче он может пройти весь путь от рядового до четырехзвездного генерала (удача для него — это ваше искусство управления подразделением) и, в конце концов, дожить до полной победы над врагом (то есть до конца игры). Так что играйте и наслаждайтесь этой веселой игрушкой.



*Мы чертовски рады приветствовать вас...*

# Начало игры

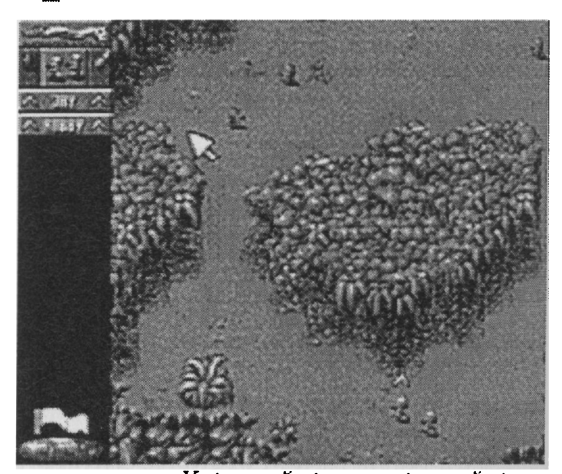


*Никто не знает своей судьбы...*

Идущие на пункт вербовки рекруты еще не знают, что многих из них (если не всех) ждет печальная участь быть с честью захороненными на холме. Каждый из них мечтает стать генералом и дожить до финальной миссии.

Что же можно сделать в этом экране? Наверху слева и справа находятся две кнопки в виде дискет с надписями **Save** — сохранить текущую игру и **Load** — загрузить ранее записанную игру. Если вы подведете с помощью крестовины курсор к одной из кнопок экрана и нажмете кнопку (A) на геймпаде, то выполнится соответствующее действие. Чтобы начать выполнение очередной миссии, нажмите кнопку (A), когда указатель находится в любом месте экрана, исключая эти две кнопки. Многие миссии (почти все) состоят из нескольких фаз. Фаза — это часть миссии, в которой надо выполнить одну из частных задач (причем ни записать, ни загрузить свою игру здесь не представляется возможным). Перед началом каждой миссии или фазы вам предстоит прослушать брифинг, объясняющий цель задания (обычно требуется убить всех врагов и разрушить вражеские здания). В любом случае брифинг — штука полезная, поэтому стоит прочитать его до конца. Там также указывается, сколько рекрутов у вас осталось в наличии, и сколько человек выделяется на прохождение данной фазы.

# Управление в игре

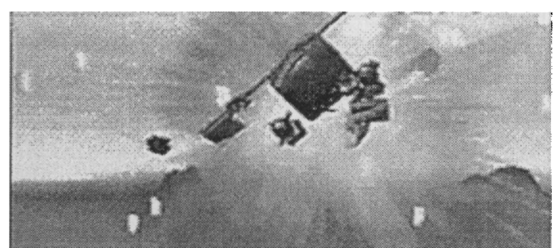

*Хороший враг - мертвый враг...*

Управлять этой игрой весьма несложно, нужно только иметь хорошую реакцию (к сожалению, игра не поддерживает «мышку», поэтому вам придется париться с геймпадом). Все солдатики всегда бегут в ту точку, где стоит указатель, если нажать кнопку (A) геймпада. Когда нажата кнопка (B), курсор принимает форму прицела, и вся группа начинает стрелять из автоматов ту точку, где он стоит, продолжая бежать в ту сторону, куда ее последний раз направили. Там все солдатики и остановятся. Чтобы выстрелить выбранным специальным оружием (то есть гранатами или ракетами), нужно навести указатель на цель и нажать одновременно кнопки (B) + (A). Для того, чтобы выбрать спецоружие, надо навести курсор на его изображение у активной группы (активной группой считается та часть команды, которой вы в данный момент управляете, и иконка которой подсвечена) в левой части экрана (кстати, под иконкой подписано количество снарядов к данному виду



оружия) и один раз нажать кнопку (A) джойстика. Оружие станет активным. Если вы хотите разделить активную группу на две части, то подведите курсор к списку группы и укажите (нажав кнопку (A) джойстика) имена тех, кого вы хотите отделить. Они подсветятся розовым цветом, а символ группы разделится на две части. Разберитесь с ситуацией со спецоружием. По умолчанию вокруг обеих иконок возникает штриховая линия. Это означает, что оружие будет делиться поровну между обеими группами. Если вы хотите разделить оружие по-другому, то подведите указатель к иконке соответствующего вооружения и нажмите кнопку (A) джойстика. Когда вокруг иконки загорится непрерывный ободок — все данное спецоружие перейдет отделяемой группе. Если вокруг иконки нет ободка, то это означает, что все оружие останется у остатков прежней группы. Чтобы в дальнейшем «переключиться» на одну из групп, щелкните на ее иконке кнопкой (A) джойстика. Иконка подсветится, а экран отцентруется вокруг выбранной группы. Чтобы посмотреть карту уровня, надо щелкнуть кнопкой (A) джойстика в изображение глобуса в левом нижнем углу экрана.

Неактивная в данный момент группа займет оборонительную позицию и будет автоматически отстреливаться от приближающихся врагов.



*Ракета пролетела, и ага...*

## Виды оружия

Всего в этой игре существует три типа оружия. Все они перечислены ниже.

**Автомат** — изначально все бойцы вашего отряда вооружены автоматами. Они стреляют на несколько клеток с определенной скорострельностью (чем выше звание стрелка, тем больше зона поражения и выше скорострельность). Из этого оружия можно застрелить пехотинца, подорвать ящик с гранатами или мешок с ракетами, но невозможно уничтожить строения или технику. Аккуратней пользуйтесь ими, находясь около складов с боеприпасами, так как попадание пули может повлечь их взрыв. Тогда вы останетесь не только без гранат или ракет, но и угробите всех своих солдатиков. Количество патронов к автоматам не ограничено и нигде не учитывается.

**Гранаты** — где-то начиная со второй трети игры, они выдаются группе в качестве снаряжения. Не принадлежа какому-то отдельному солдату, гранаты тем не менее делятся между группами по возможности поровну при разделении вашей команды на две части. Их также можно найти во время прохождения миссии в ящиках, стоящих, как правило, возле домиков или других вражеских построек. Граната летит дальше, чем автоматная пуля (правда, гораздо медленнее), и способна уничтожать всех солдат и многие строения на некотором расстоянии от места взрыва (но не способна достать летящий вертолет противника или уничтожить бункер). В отличие от первого вида оружия, гранаты не делают разницы между своими и чужими, и вы имеете реальный шанс подорваться на собственной гранате, если направите бойцов в ту сторону, куда ее кинули. Поэтому существует золотое правило: бросил гранату — убегай в сторо-




*Отряд не заметил потери бойца...*

ну, иначе сам на ней подорвешься. Гранат выдается весьма ограниченное количество, поэтому расходуйте их экономно, применяя только для уничтожения зданий.

**Ракеты** — все, что верно для гранат, верно и для ракет, за исключением того, что летят они максимум на длину экрана (это самое дальнобойное и «прямолинейное» оружие в игре) и взрываются от удара о любой предмет или при попадании в землю в той точке, куда вы ее направили. Ракеты также неспособны перелетать через препятствия, поэтому будьте осторожны и не стреляйте ими в сторону стенки, у которой сами и находитесь. Взрываются ракеты с тем же эффектом, что и гранаты, а кроме того, могут быть эффективно использованы против вражеских вертолетов и, иногда, бункеров.

## Виды техники, используемые в миссиях

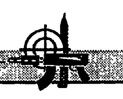
Ниже представлены характеристики всей техники, которую вы можете захватить во время выполнения миссии. Следует помнить только одно — любая машинка, танк, вертолет или пушка, на которой мерцает красный фонарик, занята противником, и захватить ее невозможно. Все остальное оборудование подлежит захвату и немедленному использованию во вред врагу. Когда вы наведете указатель на любой объект, который можно захватить, то он примет форму открытой двери со стрелкой внутрь. Для того, чтобы захватить его, нажмите кнопку (A) джойстика. Ваши солдатики войдут внутрь. Теперь можно пользоваться захваченным объектом. Чтобы покинуть его, наведите указатель на этот объект (он примет форму открытой двери со стрелкой наружу) и нажмите кнопку (A) джойстика. Запомните, что все виды наземных транспортных средств тонут в воде. Правда, если вы заехали в реку, то у вас еще остается некоторое время, чтобы выбраться из машинки и добраться вплавь до ближайшего берега. Вместимость любого потенциально захватываемого объекта не ограничена, то есть вы можете «посадить» туда хоть всю свою армию. Если ваша машина уничтожена — все, находящиеся в ней, погибают.

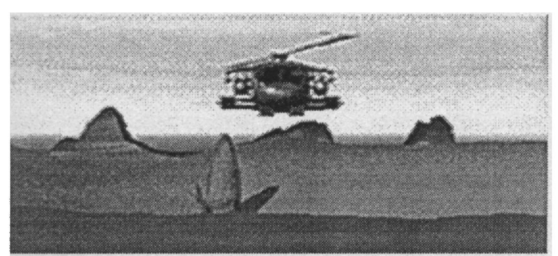


*Мы поедем, мы помчимся на оленях утром ранним...*

**Джип (Jeep)** — легкая машинка, отличающаяся самой высокой скоростью среди всей техники. Только на ней можно прыгать через препятствия при наличии трамплина (чтобы прыгнуть на трамплине, поставьте джип напротив въезда на него и разгонитесь). При приземлении возможны проблемы. Так, если машинка не долетает до ровной поверхности и падает, допустим, на деревья, то она мгновенно разваливается, убивая заодно всех, находящихся внутри. Джип можно легко подорвать гранатой, ракетой, пушечным снарядом или выстрелом из танка. В этом случае его ждет та же участь, что и при неудачном приземлении. Машинка также запросто может потонуть в водоеме (причем даже на отмели) или разбиться при падении со скалы. Бывает двух видов: без вооружения — предназначен только для транспортировки живой силы и преодоления препятствий, и вооруженный спаренным пулеметом — тогда с его помощью можно эффективно расстреливать врагов на том же расстоянии, что и из автомата. Джипом также можно давить солдат, причем как чужих, так и своих (зрелище очень веселое).

**Танк (Tank)** — тяжелая наземная техника, вооруженная крупнокалиберным орудием. Хотя движется достаточно медленно, но неуязвим для гранаты или ракеты, пущенной с плеча. Уничтожается только из пушки, другим танком или вертолетом. Не способен прыгать. Применяется для уничтожения вражеских укрепрайонов (бункеров и пушек). Гусеницами очень неплохо давит солдат.





*Лицом к лицу, лица не увидать ...*

Может быть уничтожен собственным выстрелом, если выстрелит перед собой в стену. Тонет в воде, причем очень быстро, так что оставляет совсем мало времени для того, чтобы из него выбраться. Танк легко застревает в узких проходах (впрочем, как и джип) и тогда становится легкой добычей для врагов. Если нет возможности быстро выпутаться из такого положения, то лучше покинуть танк, дабы избежать совместного уничтожения. Количество снарядов не ограничено.

**Вертолет (Helicopter)** — летающая машина. Ему не страшны никакие препятствия. Правда, он имеет очень слабую броню и может быть уничтожен ракетой вражеского вертолета или выстрелом из зенитки (пушки, стоящей на крыше здания). Летает очень быстро, однако для посадки нужна ровная площадка, размерами хотя бы с сам вертолет. При попытке сесть на лес или на воду автоматически разбивается, хороня под своими обломками весь экипаж. Бывает трех типов: транспортный — без орудий, легкий — вооружен пулеметами, и тяжелый — вооружен ракетными установками или гранатами (способен уничтожать танки и здания ракетами). Количество любых патронов не ограничено.

**Пушка (Cannon)** — стоит себе на месте и стреляет в разные стороны на расстояние экрана. Ее скорострельность весьма высока (зависит исключительно от вашего умения быстро нажимать-отпускать кнопку (A) джойстика). Снаряды, вылетающие из ствола, разрываются либо при попадании в какой-либо объект, либо в том месте, куда вы навели прицел. По этой причине не стоит выпускать снаряды с конечной точкой полета около вашей пушки. Разрыв вашего же снаряда возле вас уничтожит пушку вместе с расчетом и окружающими ее войсками (даже отлетающая в сторону в момент взрыва крыша способна придавить кого-нибудь из солдат. Именно это и показано в начальном видеоролике). Конечно, если вы камикадзе, то такой способ уничтожения врагов вам вполне сгодится, но не забудьте, что надо еще выполнить миссию.

## Типы миссий и стратегические советы по их прохождению

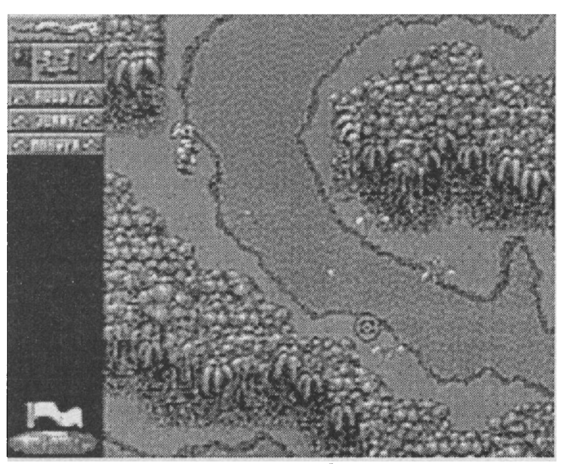
Миссии бывают лесные (то есть война в джунглях), арктические (лед и вода), пустынные (горы, зыбучие пески) и городские (дома, высокие стены). Стройте свою тактику боя на том, что ваши солдатики (когда идут одной группой) ходят след в след, и не подставляйте последнего под выстрелы противника.

### Война в джунглях, или «Вьетнам, до востребования»

**Лес** — сквозь него нельзя стрелять из автоматов, но можно перебросить гранату, если стена леса не очень толстая. Даже если граната взорвется над лесом (не долетит до противоположного края), то она, как правило, уничтожит всех, находящихся у этого противоположного края. Кидайте гранату, стоя впритык к деревьям, иначе она может отскочить от них и откатиться к вам под ноги, где успешно взорвется (так как она взрывается не от удара, а по истечении некоторого времени). Ракеты, не обладающие свойством перелетать через препятствия, взрываются у ближней стены леса, поэ-



*Сейчас, похоже, будут убивать ...*


*А река широка, а река глубока...*

тому пускать их таким образом не только бессмысленно, но и опасно для жизни.

**Реки и водоемы** — через них можно переправляться вплавь. При этом скорость перемещения сильно замедляется. Если вы находитесь в воде, имеющей голубой оттенок (почти всегда около берега), то оттуда можно вести огонь в любом направлении (считается, что солдатик стоит ногами на дне). Когда вы плывете по темно-синей воде (глубоко), то стрелять вы не можете, так как руки у бойцов заняты греблей. Тогда вы становитесь легкой добычей для вражеских воинов. Таким образом, выбирайте для переправы наиболее узкие места темно-синей воды (чтобы наименьшее время оставаться под безответным огнем противника) или места, наиболее удаленные от скопления вражеских войск (чтобы не попасть под «шальную» пулю или гранату). В воде, как и на суше, можно маневрировать. Правда, это дает меньший эффект, но все-таки позволяет уворачиваться от пуль. Не переправляйтесь большими группами (более двух человек) под огнем противника. В этом случае как ни маневрируй, а последнего в цепочке все равно заденет. Вражеских солдат, находящихся в воде, расстреливать очень легко и удобно, так как плывут они медленно и представляют собой отличные мишени.


*С таким пойду в разведку...*

**Болота** — темно-рыжие участки местности, представляющие смертельную опасность для тех, кто туда наступает. При прохождении отряда через заболоченную местность лучше всего держаться кромки леса (там болота не могут засосать вашего бойца). Солдаты противника в болоте не тонут, а вот ваши при попадании туда медленно погружаются в трясину по стойке «смирно», и вытащить их нет никакой возможности. Из гуманных соображений такого неудачника можно добить гранатой или ракетой (чтобы он не принял мучительную смерть от удушья). Однако, через небольшие участки болот, соизмеримые с размером солдатика, можно перебираться без особого вреда для себя.

**Колья** — во времена войны в джунглях «желтопузые» применяли различные ловушки, действие которых было ужасно негуманно (не то, что пуля или граната). Вот и здесь, посередине узких лесных тропинок, местные жители устанавливают колья, которые неожиданно выскакивают из-под земли, когда сверху наступает солдатик, и он нанизывается на них, как рябчик на вертел. Долгая и мучительная смерть ожидает зазевавшегося. Колья хорошо замаскированы и ничем не выделяются из общего фона. Поэтому все узкие места следует проходить по кромке леса (кол может и выскочить, но в этом случае никого не заденет).

**Мины-ловушки** — хорошо замаскированы, но не настолько, чтобы не заметить их при ближайшем рассмотрении. Обычно они представляют собой бугорки, расположенные в самых неожиданных местах (в проходах, среди кустов, на полянках). Иногда их можно определить по белым пятнышкам наверху (которые, впрочем, не стопроцентно обозначают мину). Остерегайтесь их.



Взрыв мины равносилен взрыву гранаты, с той лишь разницей, что происходит прямо под ногами ваших солдат, унося жизни всего подразделения.



*-Держись, солдат! Дальше будет хуже ...*

**Домики** — специфический тип строений, из дверей которых время от времени, как тараканы, выбегают вражеские солдатики и сразу открывают огонь по вашему маленькому отряду. Некоторые из них настолько наглеют, что кидаются гранатами. Бороться с такими постройками очень просто. Чтобы прекратить поток «тараканов», подкиньте к двери гранату или выстрелите ракетой. Как только дверь вылетает наружу, домик считается уничтоженным (да, вид у него неважнецкий — отсутствует пол-крыши, а вместо входной двери зияет дыра с рваными краями. Естественно, что все, находящиеся внутри, будут уничтожены). Остерегайтесь вылетающих дверей и падающих крыш (направление полета последних можно легко проследить по тени, отбрасываемой ими на землю). В принципе, можно уничтожить домик, кинув гранату или выпустив ракету в любую его стену. Как правило, это приводит к успеху, однако полностью его не гарантирует. Если дверь не «вылетела» — повторите попытку подрыва.

**Бункеры** — бронированные сооружения, из которых также появляются пехотинцы противника. Их, как правило, невозможно взорвать гранатой или выстрелом из базуки (однако в некоторых миссиях это все-таки реально). Уничтожать бункеры рекомендуется тяжелой техникой (пушка, танк, ракетный вертолет). Очень часто на крышах этих зданий находятся базутчики, которые ведут по вам огонь чуть ли не очередями (можно подумать, что запас ракет у них не ограничен). Вот их не только можно, но и нужно убивать гранатами (заодно полягут стоящие рядом враги). Сорванная взрывом крыша бункера способна «прихлопнуть» любую технику, даже танк. Поэтому предпочтительно стрелять на поражение с далекого расстояния.



*- Стой! Стрелять буду!*

**Базутчики** — спецвойска противника. Хотя и стоят на одном месте, но очень противны (обычно они находятся в укрытиях и ведут по вам перекрестный огонь). Если у вас есть один почти камикадзе, то с базутчиками можно сыграть злую шутку. Поскольку вы бегаете быстрее, чем летит ракета (почти как в Doom'е), то вам можно пробежать почти в упор к одному из них, тогда ракеты остальных его, скорее всего, накроют. Как вы думаете, что произойдет, если в подобной ситуации вы пробежите рядом с вражеским домиком или машинкой? Правильно! Ракеты базутчиков вполне могут расправиться с вашей целью, не заставляя вас тратить собственный (весьма ограниченный) боезапас. Потом встает только одна проблема — как же расправиться с самими базутчиками, которые будут мешать вам жить (в прямом смысле этого слова). Но эту задачу вам предстоит решать самому.

**Аборигены** — подлые ребята, которые кидают в вас копьями. Дальность полета копья невысока, однако не подпускайте аборигенов близко, а то это плохо для вас кончится. Лучший способ с ними бороться — расстрелять из автомата.


*Здравствуй, дедушка Мороз!*

### Война в Арктике

В принципе, очень похожа на войну в лесу, с той лишь разницей, что ваши солдатики одеты в белые маскхалаты, джип заменил снегоход, а враги носят синюю форму и такие же синие каски. И еще. Лед — штука скользкая. А Ледяные мостики — обычно ведут с одного уровня на другой. По мостику надо забираться посередине, иначе можно с него соскользнуть. Тогда вам придется повторить свое нелегкое восхождение, что очень проблематично, когда по вам ведут огонь из всех видов ручного оружия.

### Война в песках («Буря в пустыне»)

Как правило, местность сочетает в себе пустыни и горы. С последних не рекомендуется спускаться нигде, кроме мостика, если вы не хотите «положить» всех ваших солдат. Старательно обходите дырки в мостах, так как в них можно провалиться с летальным исходом. Выскакивающие колья в мостах и на дорогах, мины-ловушки везде, где возможно, злые мексиканосы, пытающиеся застрелить вас из пистолетов — вот стандарт для подобного рода миссий.

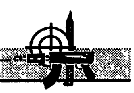

*Шли на Одессу, а вышли к Херсону...*

### Война в городе

В отличие от всех остальных миссий, здесь стоят высокие здания и стены, на которые ведут лестницы. По ним можно забраться наверх и вести оттуда огонь по противнику. Запомните, что все крыши и стены окружены бордюрами, о которые имеют свойство взрываться ваши гранаты и ракеты. Так что будьте осторожны! Солдатики врага выбегают прямо из зданий, и для того, чтобы прекратить это безобразие, выбейте гранатой или ракетой дверь, из которой они появляются. Небольшие тонкие стенки всегда можно пробить выстрелом из базуки (они иногда закрывают проход, и другого способа справиться с этой преградой не существует).

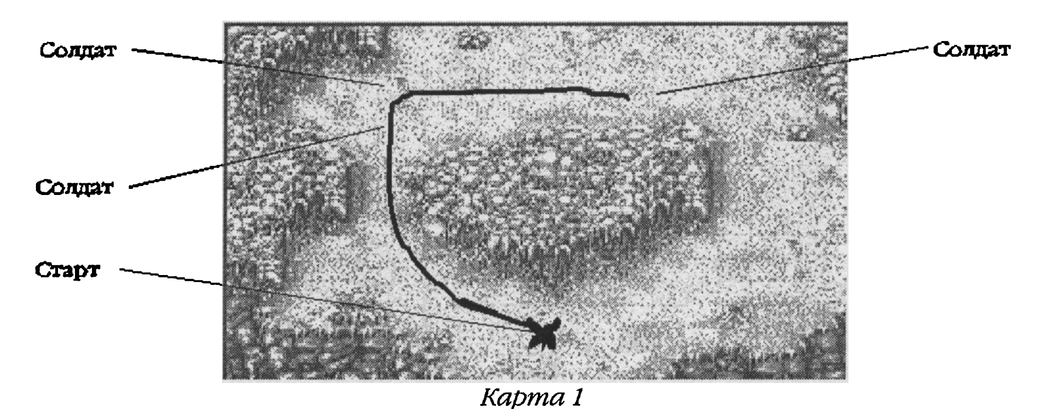
## Описание миссий

В описаниях миссий и в картах есть небольшие особенности, которые необходимо учитывать во время чтения описаний миссий. Во-первых, на всех картах обозначен лишь условный конец маршрута (конечно, если вы будете проходить миссии в точном соответствии с инструкцией, то скорее всего, вы закончите миссию там, где нарисована конечная точка маршрута, однако любая несогласованность по времени может привести к тому, что часть маршрута изменится — тогда действуйте на свой страх и риск). Во-вторых, карты, как, впрочем, и описания, построены по принципу «от более детального к менее детальному». Расположение отдельных солдат указано лишь в тренировочных миссиях (так как в дальнейшем они будут выбегать из домиков и перемещаться по всему игровому полю, следуя за вами. Так что указать их точное расположение просто невозможно).



## Миссия 1. Почувствуйте начало (The Sensible Initiation)

***Цель задания:*** двумя солдатиками надо перебить всех противников (смотри карту 1).



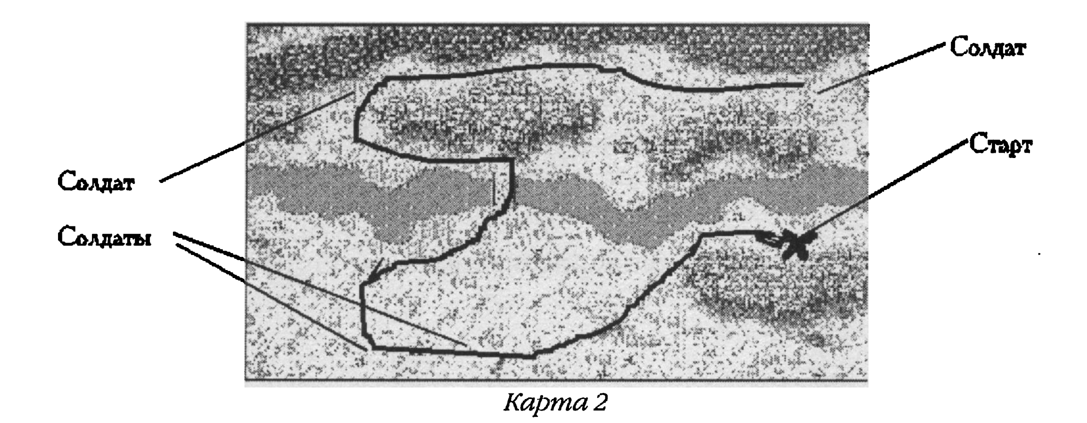

*Карта 1*

Вокруг вас находятся джунгли. В них прячется трое врагов, местоположение которых указано на карте. Расстреляйте их из автоматов. Миссия окончена.

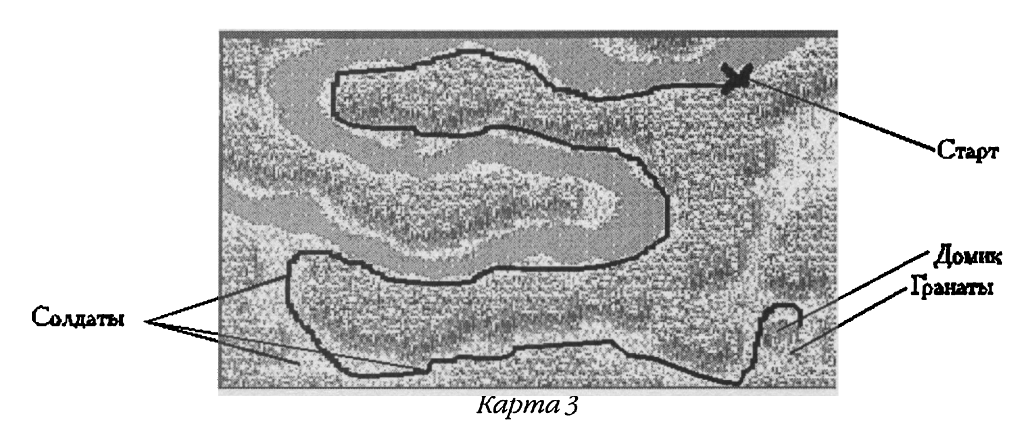
## Миссия 2. Девственные солдаты набираются опыта (Onward Virgin Soldiers)

***Цель задания:*** тремя солдатами уничтожить всех врагов и разрушить вражеские строения (смотри карту 2 и 3).

Это вторая тренировочная миссия. Она состоит из двух фаз. В первой фазе надо отыскать и уничтожить всех вражеских солдат (смотри карту 2), а во второй (смотри карту 2) — пройти вдоль извилистого берега речки до правого нижнего угла карты и взорвать вражеский домик гранатами, подобранными возле него (не стреляйте в сторону гранат — это повлечет их взрыв и, как следствие, невыполнение миссии). Миссия окончена.



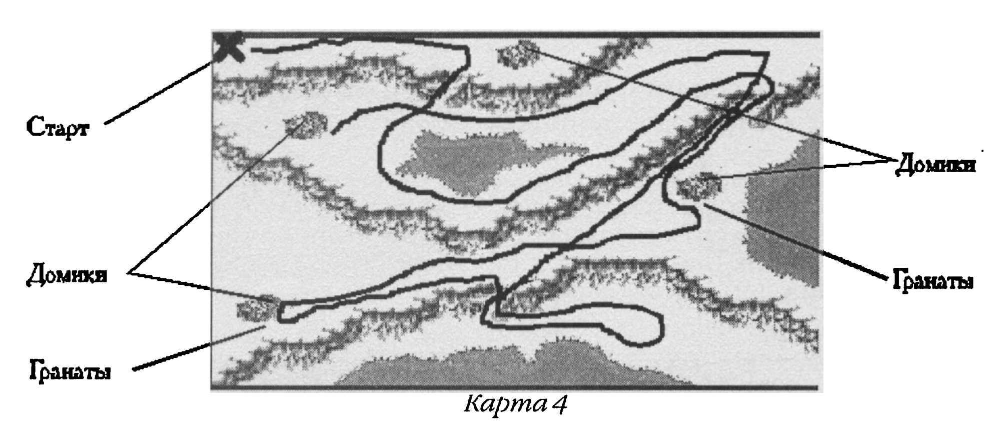

*Карта 2*



Карта 3

## Миссия 3. Антарктическое приключение (Antarctic Adventure)

***Цель задания:*** четырьмя солдатами убить всех врагов и разрушить все вражеские постройки (смотри карту 4).



Карта 4

Ведите своих бойцов по маршруту к ближайшему домику (возьмите гранаты и взорвите сам домик), затем далее по маршруту (еще гранаты и домик), потом возвращайтесь, взорвав по пути очередной домик, и, наконец, бегите к последнему строению на этой карте. Теперь спуститесь в самый низ карты и добейте там плавающих в море бойцов противника.

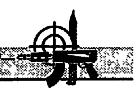
## Миссия 4. Фантасмагорическое суперрасплющивание (Super Smashing Namtastic)

Эта миссия состоит из четырех фаз.

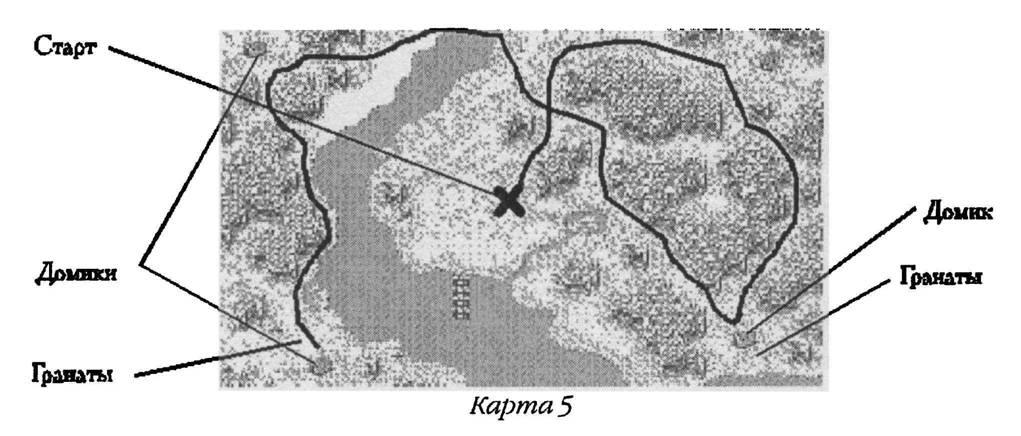
Фаза 1. Пляжная голова (Beachy Head)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками убить всех врагов и разрушить вражеские постройки (смотри карту 5).

Уничтожьте сначала домик на своем берегу реки гранатами, взятыми возле него (смотри на карте). Затем переправляйтесь через речку, как показано на карте. Уничтожьте домик сначала на-



верху, а потом внизу. У нижнего домика можно также найти гранаты. Затем найдите и перебейте всех врагов, которые, как тараканы, разбежались по всей карте. Фаза окончена.

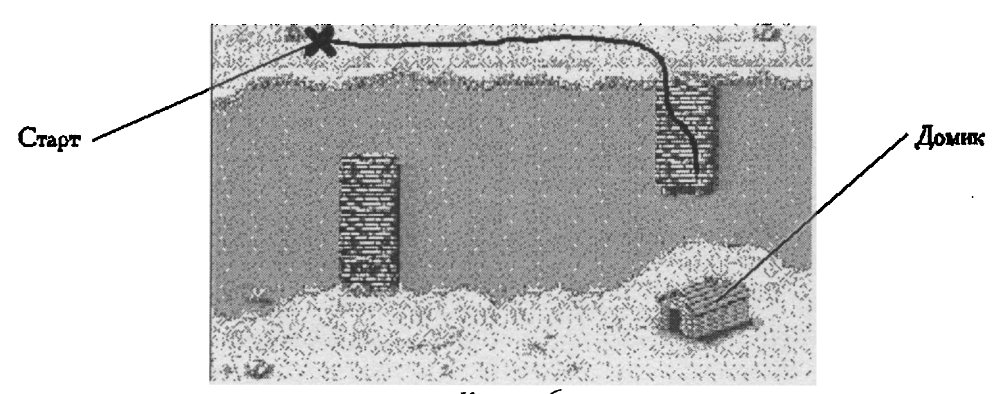



*Карта 5*

Фаза 2. Атакуем причал (Pier Pressure)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками убить всех врагов и разрушить все здания (смотри карту 6).

На карте представлено расположение вражеского домика. Вам изначально дается 8 гранат. Расстреляйте всех нападающих и бегите к мосту. Оттуда киньте несколько гранат в домик (они перелетят через воду). Затем добейте оставшихся в живых врагов. Миссия окончена.



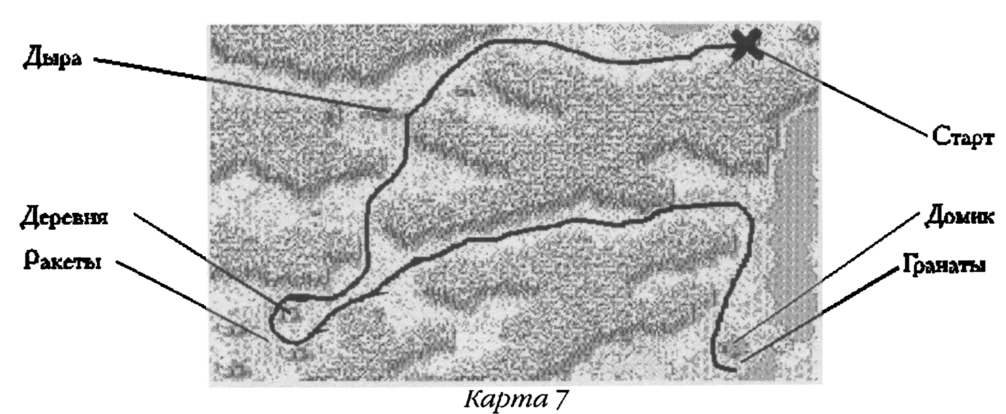

*Карта 6*

Фаза 3. Деревенщина (Village People)

***Цель задания:*** пятью солдатами убить всех врагов и разрушить все строения (смотри карту 7).

Идите по маршруту в деревню (сначала вы пройдете мимо дыры, в которой сидит несколько врагов. Убейте их.), по пути расстреливая всех подряд. Там есть ящик с ракетами. Возьмите его (несмотря на то, что в начале миссии вам дается десяток таких штук). Разнесите все деревенские домики и идите дальше. Там уничтожьте последний домик, выследите всех врагов (а они прячутся

по разным закуткам) и убейте их. Местоположение ящиков с гранатами и ракетами показано на карте. Фаза окончена.

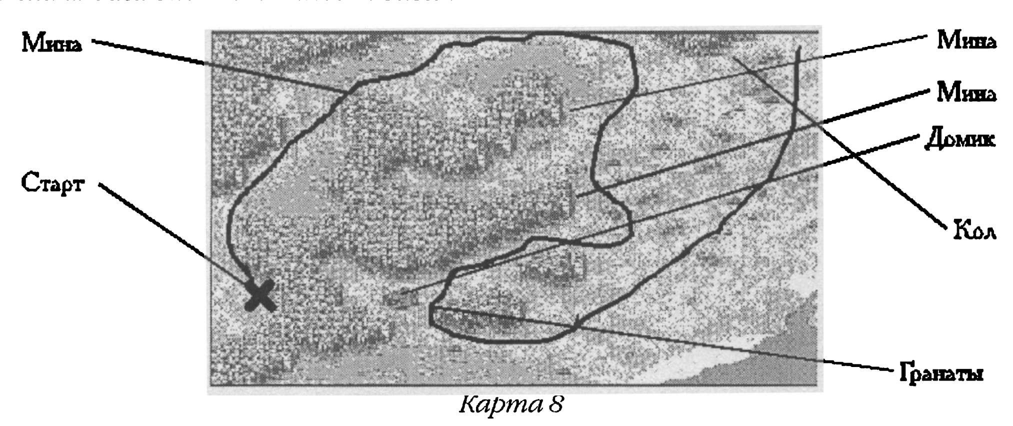



*Карта 7*

Фаза 4. Зыбучий песок (Quicksand)

***Цель задания:*** пятью солдатами убить всех врагов и разрушить все строения (смотри карту 8).

Идите по маршруту к домику (через лес граната не достает), расстреливая всех врагов по пути. Обойдите болота и минные поля (они указаны на карте). Взорвите домик вместе со складом гранат. Идите дальше по маршруту (не «напоритесь» на кол) и уничтожьте там последних солдат противника. Фаза окончена. Миссия окончена.




*Карта 8*

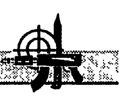
## Миссия 5. Порочные викинги (Those Vicious Vikings)

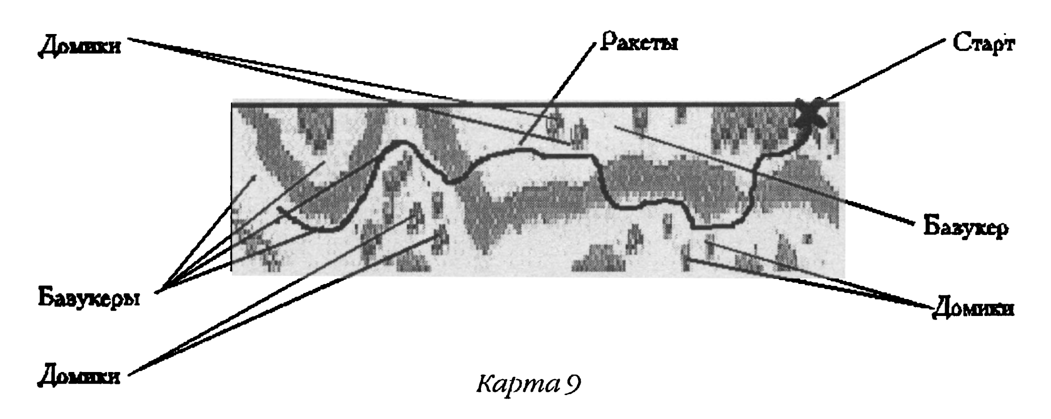
Миссия состоит из трех фаз.

Фаза 1. Ледяная долина (The Valley of Ice)

***Цель задания:*** тремя бойцами убить всех врагов и уничтожить все вражеские здания (смотри карту 9).

Идите по маршруту, как показано на карте, стараясь уничтожать в первую очередь строения и базутчиков. Воспользуйтесь найденными ракетами для уничтожения домиков на противоположном берегу речки. Затем перебейте всех оставшихся в живых автоматчиков. Фаза окончена.

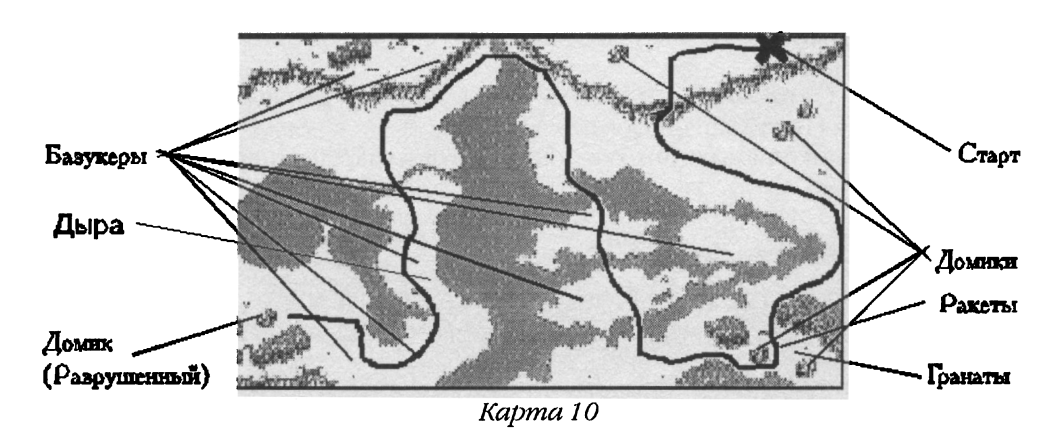





*Карта 9*

Фаза 2. Чокнутые Базутчики (Barmy Bazookas)

**Цель задания:** тремя солдатами уничтожить всех врагов и разрушить все вражеские здания (смотри карту 10).



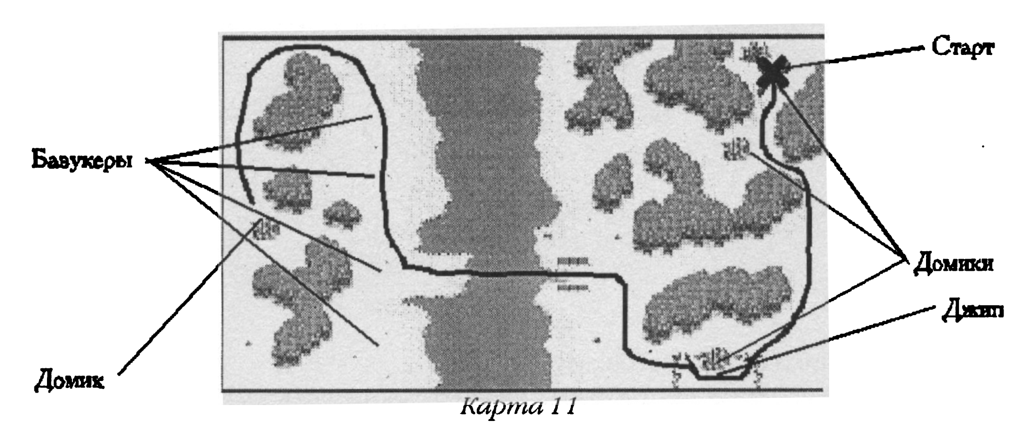

*Карта 10*

Идите по маршруту, указанному на карте, уничтожая по пути здания и автоматчиков. Изредка вам на пути будут попадаться базутчики. Уничтожайте их ракетами. Тогда самое «вкусное» вам останется на потом. Группа базутчиков размещена за разрушенным домиком, к юго-востоку от него. Всего имеется восемь вражеских базутчиков, которых нужно уничтожить, чтобы выполнить задание. Отделите одного солдата из команды и пошлите его прямо на врага. Большинство ракет, пущенных по нему, взорвется позади солдата. Подбежав поближе, расстреляйте врагов из автомата. Другая тактика состоит в том, чтобы бегать между базутчиками таким образом, чтобы они «накрыли» друг друга. Если вашего солдата убивают, сразу посылайте следующего. Обратите внимание на дырку в земле, показанную на карте. Из нее, как из домика, вылезают вражеские автоматчики. Поставьте там одного из своих людей, чтобы он отстреливался. Фаза окончена.

Фаза 3. Мой прекрасный Скиду (My Beautiful Skidu)

***Цель задания:*** четырьмя солдатами разрушить все строения (смотри карту 11).

Обратите внимание на базутчиков на западной стороне реки. Не ведите туда снегоход, пока все базутчики не будут уничтожены. Задание завершается только тогда, когда вражеские домики будут разрушены. Фаза окончена. Миссия окончена.



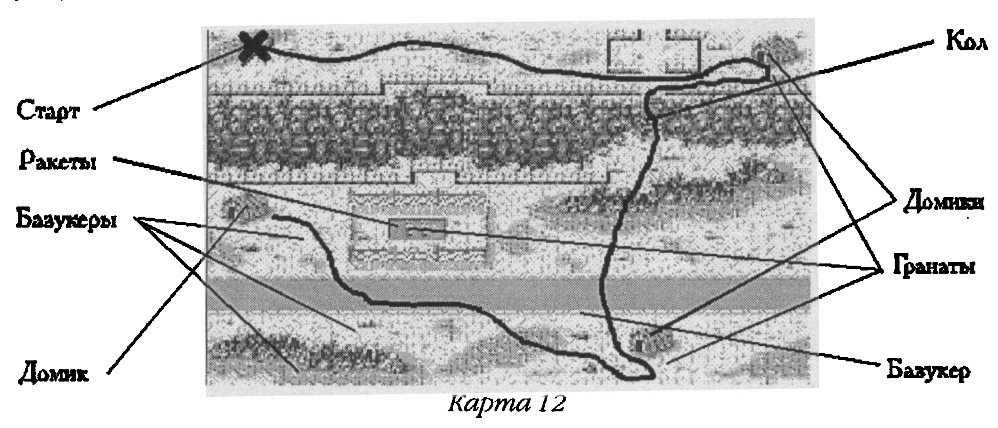

*Карта 11*

## Миссия 6. Westward Ho

Эта миссия состоит из двух фаз:

Фаза 1. Большой Каньон (The Grand Canyon)

***Цель задания:*** четырьмя воинами уничтожить всех врагов и разрушить вражеские здания (смотри карту 12).



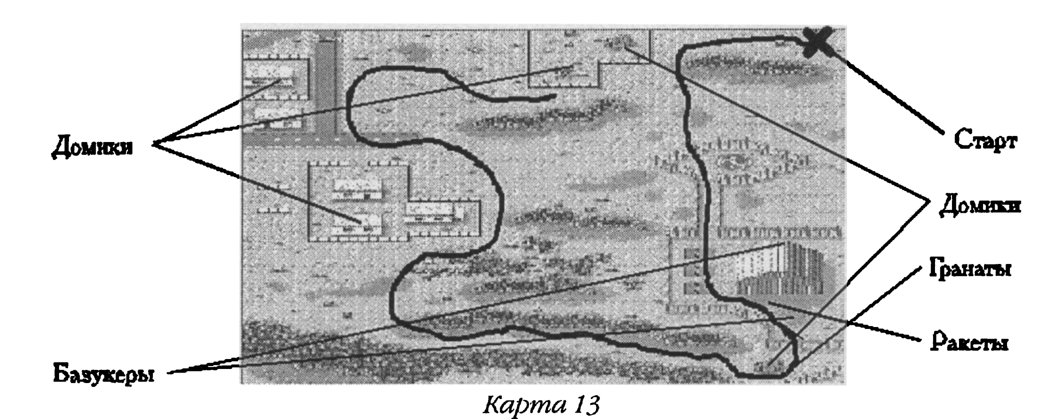

*Карта 12*

Маршрут прохождения этой миссии смотри на карте. Особое внимание надо обратить на то, что в лестнице, ведущей вниз каньона, имеются большие дыры (в них легко провалиться). Проведите ваши войска сначала по западной стороне моста, а затем по восточной. Также внизу моста расположен кол, на который легко напороться. До того, как приняться за постройки, уничтожьте всех базутчиков. Фаза окончена.



Фаза 2. Переключатель счастья (Trigger Happy)

***Цель задания:*** четырьмя воинами разрушить вражеские здания (смотри карту 13).




*Карта 13*

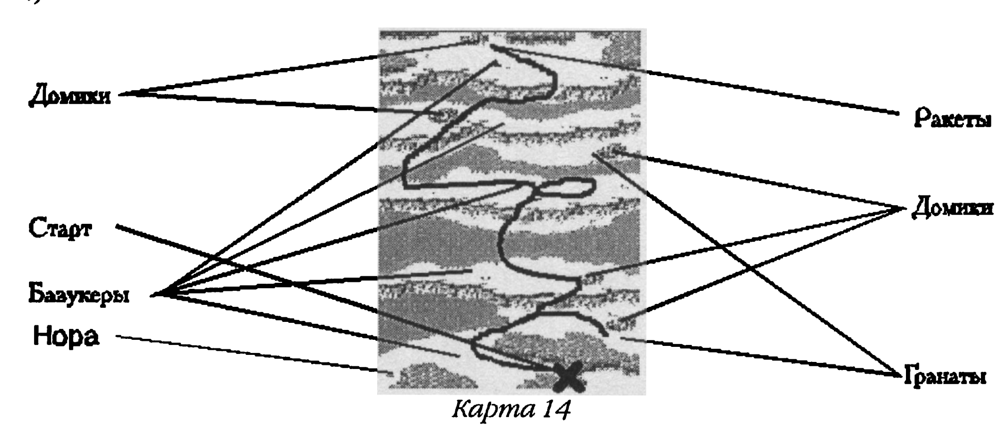
На карте указан маршрут прохождения фазы. Из некоторых зданий выбегают мексиканосы, которые более агрессивны, чем другие аборигены. Это задание можно завершить быстро. Игнорируйте базутчиков на вершинах утеса, ангара и других построек. Ваша задача состоит лишь в том, чтобы уничтожить все вражеские постройки (за исключением ангара). Фаза окончена.

## Миссия 7. Красная кровь Гренландии (Greenland Redblood)

Миссия состоит из трех фаз.

Фаза 1. Скользкий подъем (The Slippery Stairway)

***Цель задания:*** тремя воинами уничтожить всех врагов и разрушить вражеские здания (смотри карту 14).




*Карта 14*

Постарайтесь как можно точнее придерживаться маршрута, показанного на карте. Несколько базутчиков охраняет каждый остров в этой фазе. Выделите одного солдата и используйте его, чтобы очистить путь к каждому острову. Если он выживет на первом острове, бегите сразу на сле-

дующий. Этот боец — камикадзе. В конце концов его все равно убьют. Перемещаться надо всегда очень быстро, чтобы избежать попаданий из базуки. Используйте ракеты (а их у вас вначале три штуки), чтобы уничтожать вражеские войска на большом расстоянии (куда не достает автомат). Не тратьте впустую слишком много гранат, поскольку единственное место, чтобы пополнить их запас, находится в восточной стороне второго острова (на четвертом острове тоже лежат гранаты, но запастись ими там не представляется возможным из-за сильного огня противника). Обратите внимание на нору в юго-западном углу карты (киньте туда гранату, чтобы прекратить поток вражеских автоматчиков). После того, как все строения уничтожены — добейте оставшихся солдат. Фаза окончена.

### Фаза 2. Возвращение в Рейкьявик (Return to Reykjavik)

***Цель задания:*** тремя воинами уничтожить всех врагов и разрушить вражеские здания (смотри карту 15).

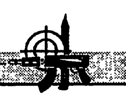
Приблизительный маршрут прохождения миссии смотри на карте. Скопление базутчиков находится в южной части карты. Обязательно позаботьтесь о них. Все иглу с дверями захвачены врагами (именно оттуда они и выбегают). Прорвитесь к джипу и взорвите забор (учтите, что он тоже взрывается при взрыве гранаты). Вообще аккуратнее расходуйте боеприпасы. Их хватает только-только на то, чтобы взорвать все домики. Фаза окончена.

Домики
Базукер
Старт
Ракеты
Гранаты
Джип
Домики
Ракеты
Базукеры

*Карта 15*

Домики
Базукеры
Базукер
Джип
Старт
Базукер

*Карта 16*



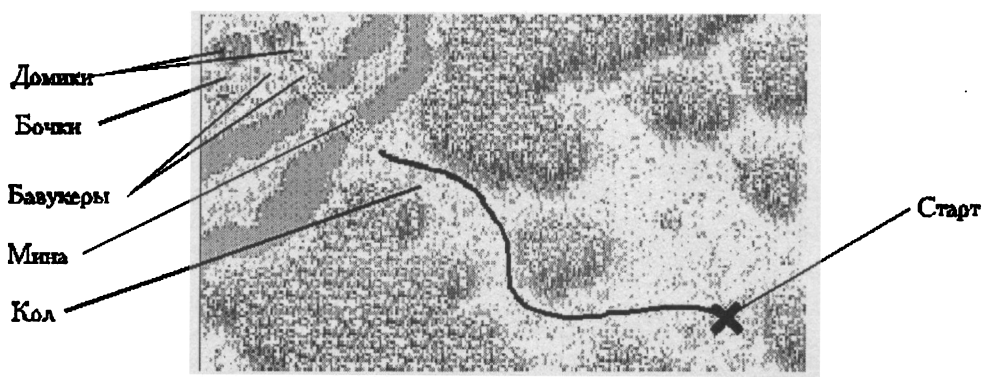
Фаза 3. Злобный Книвель (Evil Knievel)

***Цель задания:*** четырьмя воинами разрушить вражеские здания. Не трогать мирное население (смотри карту 16).

Первая часть этой фазы состоит из областей, отделенных друг от друга деревьями. Нужно применить снегоход, чтобы перепрыгнуть через лесопосадки, используя трамплины. Всегда начинайте прыжок из центра области, чтобы избежать падения на деревья. Западная сторона реки охраняется множеством вражеских базутчиков. После того, как вы перепрыгнули через последний трамплин, отделите одного солдатика (без гранат и ракет), который переплывет реку, как показано на карте. Старайтесь быстро перемещаться, чтобы избежать попаданий ракетами, и стреляйте во всех врагов. Главное — уничтожить базутчиков. По полю боя периодически проходят неприкаянные чукчи, но их уничтожать ни в коем случае нельзя (если даже враги случайно прихлопнут жителя крайнего севера, то миссия для вас закончится плачевно). Уничтожив всех базутчиков, гоните на западный берег реки вашу остальную армию. Перед тем, как взорвать домики, убедитесь, что ни одного местного чукчи поблизости не водится. Фаза окончена. Миссия окончена.

## Миссия 8. Партизанская война (Guerrilla Warfare)

Миссия состоит из четырех фаз.




*Карта 17*

Фаза 1. Счастливого путешествия (Have a Nice Trip)

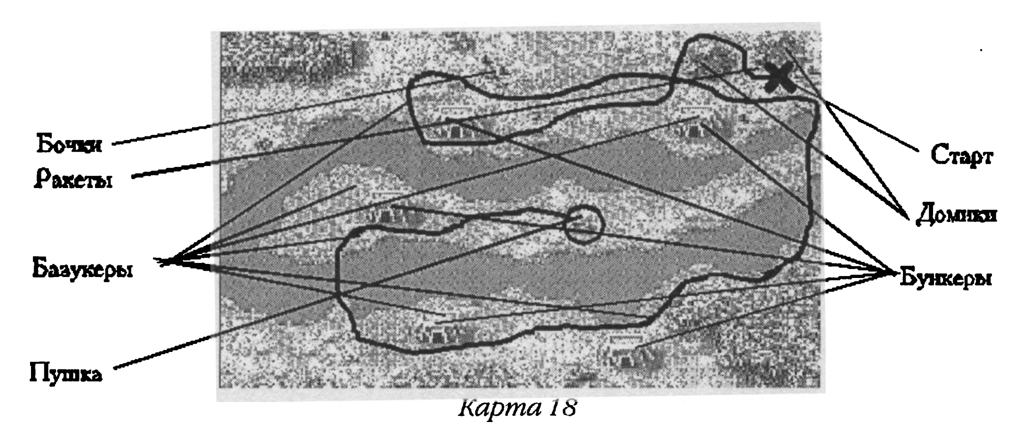
***Цель задания:*** тремя воинами разрушить вражеские здания и убить всех врагов (смотри карту 17).

Идите по маршруту, указанному на карте. Остерегайтесь кольев в земле. Подойдя к мосту, выпустите ракету по базутчику на той стороне. Вместе с ним взорвется склад гранат и пара бочек, которые при удаче уничтожат оба домика. Затем киньте гранату на мост, чтобы подорвать мины, заложенные там, и перейдите через то, что осталось от моста. Если домики не пострадали от взрыва бочек, то закидайте их гранатами и добейте оставшихся солдатиков. Фаза окончена.

Фаза 2. Большой взрыв, и вы мертвы (Bang Bang You're Dead)

***Цель задания:*** четырьмя воинами разрушить вражеские здания и убить всех врагов (смотри карту 18).

В начале задания немедленно бегите в тыл близлежащего вражеского здания, по пути уничтожив базутчика, стоящего на крыше бункера (иначе он взорвет склад гранат и ракет, которые могут быть вам очень полезны в дальнейшем). Затем бегите в северо-восточный угол карты. Вражеские бункеры не могут быть уничтожены гранатами или ракетами. Для выполнения этой задачи нужно использовать пушку, стоящую посередине карты. Все вражеские базутчики должны быть уничтожены прежде, чем вы сможете использовать пушку (иначе они взорвут ее). Выделите одного солдатика (желательно пониже рангом) из команды и пошлите его на запад. Он должен уничтожить базутчика, который стоит на крыше бункера около бочек (обегите бочки, иначе противник «засадит» туда ракетой, вызвав их взрыв. Тогда вам точно крышка). Уничтожать базутчика, который стоит на бункере, надо так: зайдите в тыльную часть бункера, и тогда он «накроет» себя своим же выстрелом. Обегите солдатом вокруг бункера и стреляйте ракетой в базутчика, стоящего на верхней части следующего бункера, который расположен на острове посередине реки. Возвратитесь к остальному отряду, а затем перейдите через мостик в восточной части экрана. Расстреляйте ракетами еще одного базутчика, который стоит на острове за бункером, а так же еще двоих на противоположной стороне реки. Переплывите реку на востоке. Затем двигайтесь налево и расстреляйте базутчиков, засевших на крышах бункеров. Вернитесь к основному отряду. Результатом ваших похождений стало то, что из всех дверей повыскакивали орды автоматчиков, а ваши солдаты, находясь без присмотра, расстреляли по ним все гранаты и ракеты (хорошо хоть, сами живы остались). Бегите к пушке. Оставьте троих снаружи охранять ее, а одним солдатом заберитесь внутрь и расстреляйте все бункеры. Если вы никого не оставили на подходах к пушке, то вас окружат вражеские автоматчики, один из которых в конце концов догадается кинуть в вас гранату (это конец всем надеждам на победу). Расстреляв бункеры, добейте солдатиков. Фаза окончена.

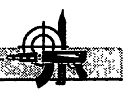


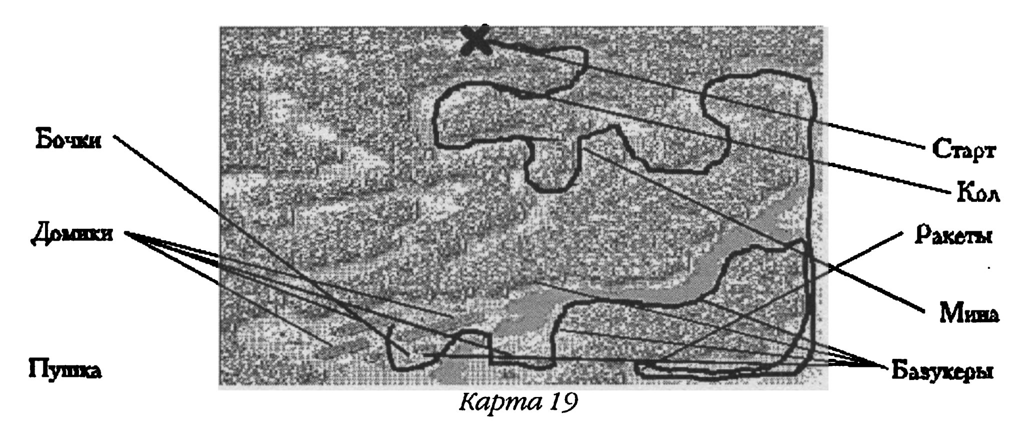
*Карта 18*

Фаза 3. Избавление (Deliverance)

***Цель задания:*** четырьмя воинами разрушить вражеские здания и убить всех врагов (смотри карту 19).

Избегая кольев, идите всей командой по лабиринту к реке в северо-восточной части карты. Двигайтесь вниз по восточному краю карты, чтобы достигнуть нижней части. Двигайтесь на запад, пока ваш отряд не достигает поляны среди леса. Заберите там пятьдесят ракет с наведением по тепловому лучу. Эти ракеты лучше, чем базуки, так как они могут перелетать над препятствиями. Идите на север, назад к реке. Затем южным берегом на запад. Стреляйте на тепловое излучение базутчика, стоящего в первом изгибе. Идите дальше на запад и выстрелите в базутчика, кото-





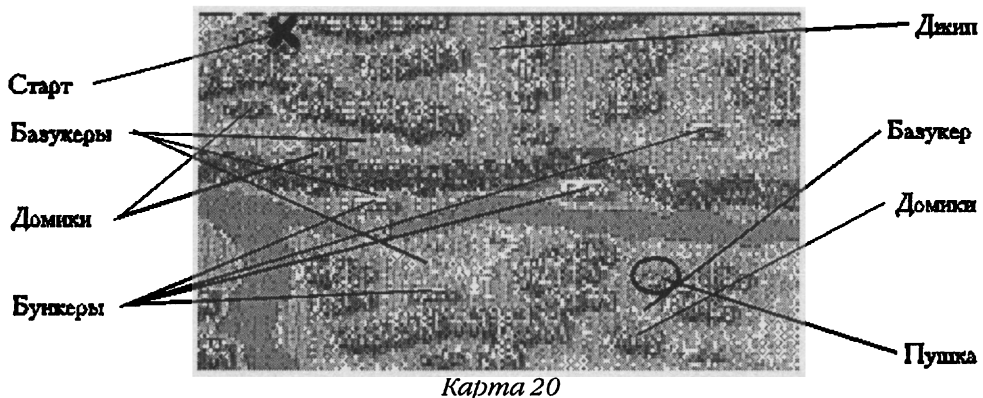
Карта 19

рый стоит у реки в следующем изгибе. Затем стреляйте тепловыми ракетами в базутчика, который стоит на юге, слегка в отдалении от реки. Затем расстреляйте из автоматов базутчика, стоящего на северной стороне реки. После этого вам остается только повеселиться с автоматчиками, которые бегают вокруг вас, как тараканы, и разобраться со строениями (в ход пойдут гранаты и ракеты). Фаза окончена.

### Фаза 4. Прыгаем на джипе (Jeep Jump)

***Цель задания:*** четырьмя воинами разрушить вражеские здания (смотри карту 20).

Выделите одного солдата и ведите его на юг по дороге. Используйте гранату или ракету, чтобы уничтожить вражеский джип. Перейдите на южный край утеса справа от домика и расстреляйте базутчика, который стоит на крыше бункера. Развернитесь на восток и застрелите базутчика, стоящего справа от домика. Подойдите к южному краю утеса, сразу около домика, и выпустите ракету, чтобы уничтожить базутчика, который находится поблизости от нижней части экрана. Уничтожьте домик, затем снова идите на север и захватите джип. Ведите джип на юг, чтобы сбежать от врагов. Выйдите из джипа и уничтожьте гранатой домики. Снова войдите в джип и ведите его на юг, остановившись только ниже домика, где «отдыхают» остатки вашей команды. Соединитесь с ней. Идите на юго-запад и уничтожьте там домики. Вернитесь к домику и садитесь в джип. Соедините всех бойцов в один отряд, посадите их в джип и ведите его над утесом в реку. Вы должны выскочить из джипа, пока он не успел потонуть, и плывите на юг. Идите в юго-восточный угол карты и уничтожьте там домик. Бегите вдоль правого берега реки на север. Там стоит пушка. Унич-



Карта 20

тожьте базутчика, находящегося на юге от вас. Двигайтесь обратно на север к реке. Развернитесь на запад и уничтожьте базутчика, стоящего на противоположном берегу реки. Пересеките реку, чтобы достигнуть западной стороны карты. Бегите на юг и уничтожьте вражеский джип. Двигайтесь обратно на север и захватите пушку. Расстреляйте из нее вражеские бункеры. Покиньте пушку и идите на юг к нижней части карты. Уничтожьте последнее вражеское здание. Фаза окончена. Миссия окончена.

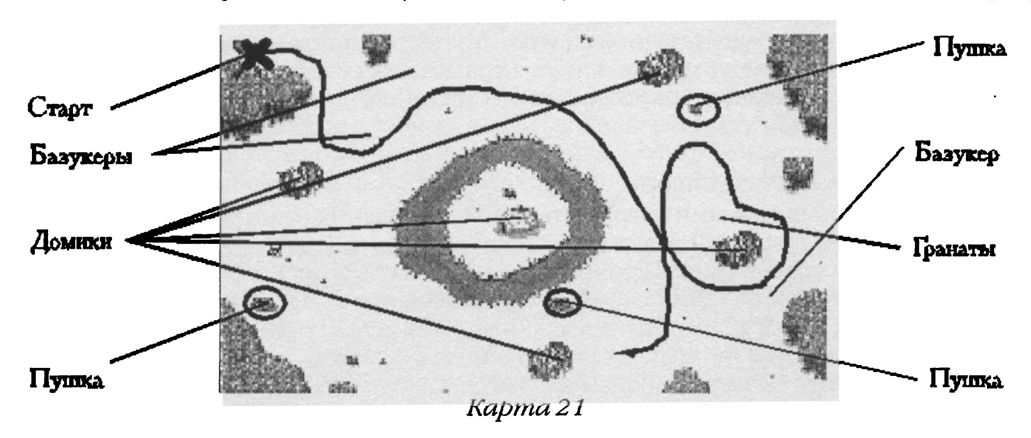
## Миссия 9. Отличный выстрел Большого Скотта (Great Scott Good Shot)

Миссия состоит из двух фаз.

### Фаза 1. Вокруг сада (Round the Garden)

***Цель задания:*** одним солдатиком уничтожить всех врагов и разрушить вражеские здания (смотри карту 21).

Чтобы дожить до конца этой фазы, ваш солдатик должен всегда оставаться в движении из-за опасности быть застреленным из пушки или базуки. Из начальной точки вашего маршрута бе-



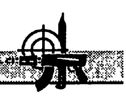

*Карта 21*

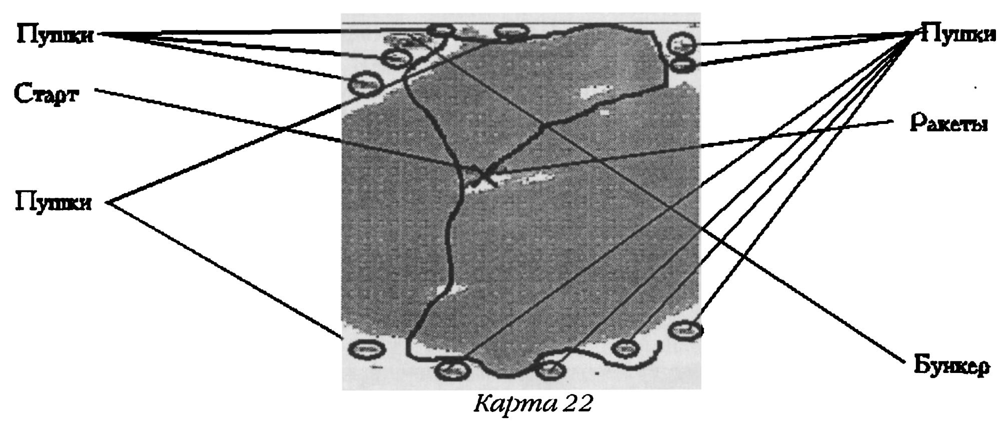
гите вокруг деревьев и расстреливайте вражеских солдат, а также базутчика, оказавшегося поблизости. Затем расстреляйте базутчика к северо-востоку от вас. Возвратитесь к начальной точке маршрута и гранатой уничтожьте домик. Двигайтесь к северо-восточной части карты и уничтожьте там очередной домик. Бегите к югу и уничтожьте базутчика, который стоит близ деревьев. Отступайте обратно на север в сторону вражеской пушки, которая будет стрелять по вам, а в результате ее снаряды попадут во вражескую постройку, которая находится в юго-восточной области карты рядом со складом гранат. Отбегите немного вниз и уничтожьте пушку базукой. Затем уничтожьте иглу в центре карты и последний домик к югу от него. Уничтожьте всех оставшихся в живых врагов. Фаза окончена.

### Фаза 2. В тупике (In the Deep End)

**Цель задания:** одним солдатиком уничтожить всех врагов и разрушить вражеские здания (смотри карту 22).

Соберите все ракеты на острове в центре карты (ваша начальная точка). Переключите оружие на базуку и плывите на северо-восток к самому маленькому островку. Пока вы находитесь в воде, нажмите кнопку (B) джойстика, установите прицел на ближайшую пушку и нажмите кнопки (A) + (B). Ваш солдатик автоматически откроет огонь из базуки, как только он достигнет отмели. Быстро переведите прицел на вторую пушку и уничтожьте ее. Двигайтесь в северо-восточный угол





Карта 22

карты и берите ракеты для базуки. Бегите на запад к пустому орудию и расстреляйте из него вражескую пушку и бункер, который размещен к северо-западу от вас. Покиньте пушку и зайдите с северной стороны бункера, чтобы вас не «достали» две оставшиеся на этом острове вражеские пушки. Выскочив из-за бункера, «накройте» их ракетами. Плывите на юг к «своему» островку. Затем — к острову, который находится в юго-западной области карты. Используйте базуку, чтобы, стоя на островке, уничтожить пушку в юго-западном углу карты. Быстро зигзагами плывите дальше на юго-запад. По вам будут вести огонь две пушки, которые необходимо уничтожить, как только вы выберетесь на отмель (иначе уничтожат вас). Развернитесь на восток и расстреляйте ракетами две оставшиеся пушки. Фаза окончена. Миссия окончена.

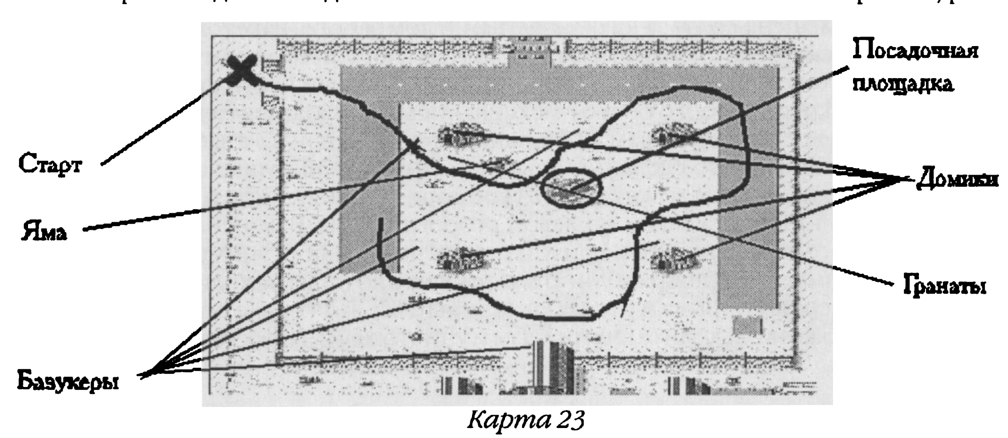
## Миссия 10. Гигантский пылевой шар (One Gigantic Dust Bowl)

Миссия состоит из пяти фаз.

### Фаза 1. Квадратный танец (The Square Dance)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками уничтожить всех врагов и разрушить вражеские здания (смотри карту 23).

Загоните всю вашу команду в левый верхний угол карты (чтобы враги не обнаружили) и выделите одного бойца-камикадзе. Это — «засланец», изначально обреченный на смерть, до наступления которой он должен сделать как можно больше. Вбегайте им в ворота и, расстреливая

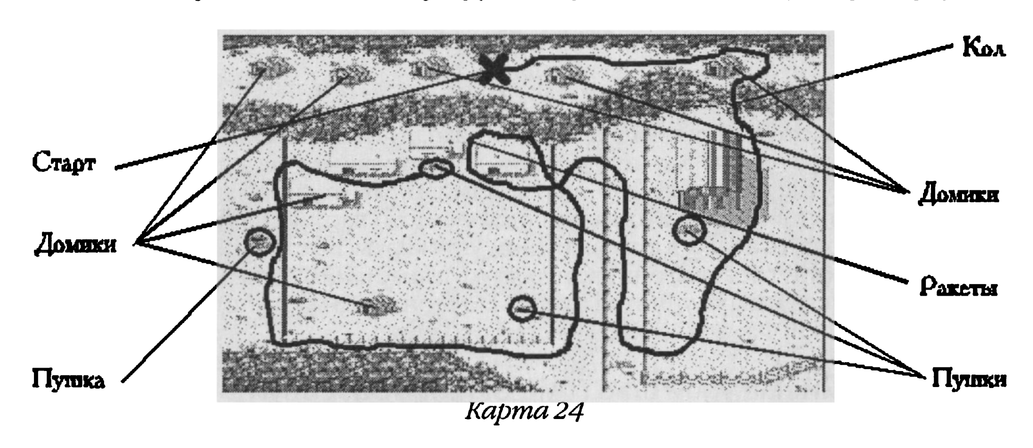


Карта 23

всех из автоматов, попробуйте уничтожить северо-западный домик. Прорывайтесь к центру карты и расстреляйте базутчика. Постарайтесь не упасть в яму между вертолетной площадкой и северо-западным домиком. Бегайте вокруг вертолетной площадки, уворачиваясь от выстрелов из базук и дожидайтесь, пока приземлится вертолет. Вам необходимо взорвать его, подкинув на площадку гранату или «вмазав» по садящемуся вертолету ракетой. На этой части игры ваш солдатик, скорее всего, помрет от «нестерпимого стыда». Следующим солдатиком проделайте маршрут предыдущего, а затем бегите к южной границе базы и стреляйте в базутчиков, засевших на крышах металлических ангаров. Вам остается лишь разрушить три оставшихся домика и добить всех автоматчиков. Фаза окончена.

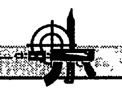
### Фаза 2. Пенни для парня (Penny for the Guy)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками разрушить вражеские здания (смотри карту 24).



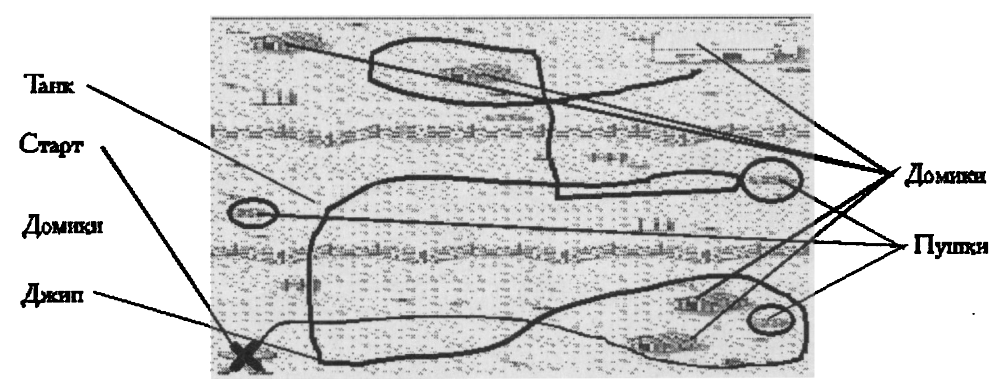

*Карта 24*

Сразу после начала фазы нажмите кнопку (A), чтобы сбежать из области действия вражеской пушки. Двигайтесь к востоку, очень аккуратно, стараясь не провалиться в дырку (это смерть). Затем бегите всем отрядом к востоку (там можно попробовать уничтожить все домики, но на данном этапе можно этого и не делать), а потом на юг, к мостику. Переходите мостик очень осторожно, поскольку в его нижней части устроена засада в виде кола. Самое безопасное место перехода — левый край. Поставьте вашу команду возле металлического ангара и стреляйте базукой в пушку, которая стоит южнее ангара. Продолжайте перемещаться к южному краю карты. Уничтожьте вторую пушку, которая размещена сразу за юго-западным углом забора. Ракетой проделайте отверстие в заборе. Пошлите всю группу через отверстие, а затем к юго-восточному углу карты. Выделите одного солдатика из команды и пошлите его на запад по нижней части карты. Бегите на север вдоль белого забора, вокруг которого бегают мексиканосы, пытающиеся застрелить вас. Пушка, стоящая за забором, будет стрелять по вам, но попадать исключительно в забор, делая там огромные проломы. Бегите к только что сделанной дырке и уничтожьте пушку выстрелом из базуки. Берите ракеты, которые находятся между двумя зданиями. Покиньте базу и обойдите ее с внешней стороны забора по нижней, а затем по левой стороне карты. Вам необходимо сначала добраться до юго-западного угла карты. Перекинув гранату через забор, уничтожьте вражеский домик. Идите на север вдоль белого забора и уничтожьте пушку, которая находится в западной части карты. Бегите на север до края обрыва и оттуда уничтожьте все вражеские домики, находящиеся в пределах досягаемости базуки. Заходите внутрь базы и уничтожайте все оставшиеся строения противника. Фаза окончена.



Фаза 3. Танк в центре (Tanky in the Middle)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками разрушить вражеские здания. Не трогать мирное население (смотри карту 25).



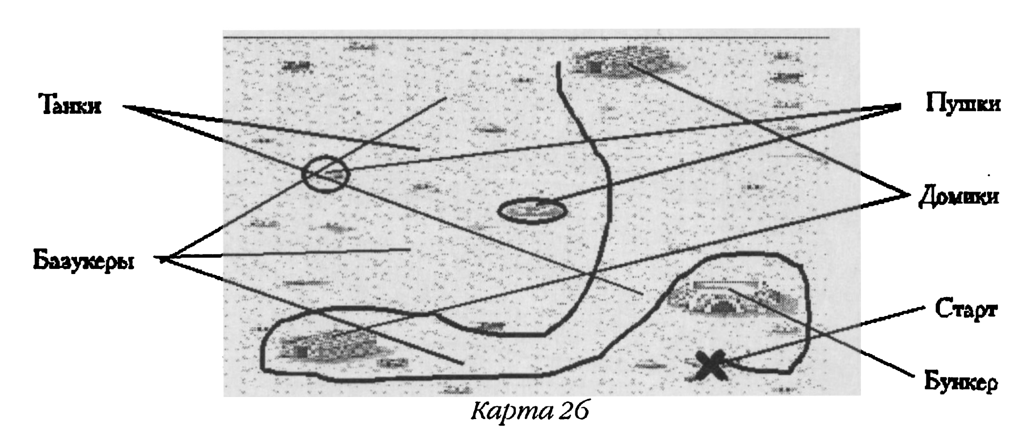

*Карта 25*

Не обращая внимания на пушку и танк, которые будут охотиться за вами, бегите на восток и уничтожьте пару вражеских строений (если вы сначала сделаете «круг почета» вокруг домиков, то пушка, стоящая между ними, уничтожит строения, а заодно сама подорвется на собственном снаряде). Возвратитесь к юго-западному углу карты и садитесь в джип. Используйте трамплин, непосредственно находящийся к северу от джипа, чтобы перепрыгнуть в среднюю область карты. Чтобы выжить, вам нужно постоянно перемещаться, избегая выстрелов танка или пушки. Гоните к центру карты и используйте трамплин, находящийся между танком и пушкой, чтобы перепрыгнуть в верхнюю область карты. Не стреляйте и не давите гражданское население. Выйдите из джипа и двигайтесь на запад. Уничтожьте там последние два домика, чтобы завершить фазу.

Фаза 4. Стреляй во все, что движется (If It Moves, Kill It)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками разрушить вражеские здания (смотри карту 26).

Отведите всех солдатиков в юго-восточный угол карты. Танк будет вести огонь по вашим солдатам и уничтожит форт. Двигайтесь в юго-западную область карты и уничтожьте там домик. Бегите зигзагами к середине карты и уничтожайте по пути всех базутчиков. Игнорируйте прочие



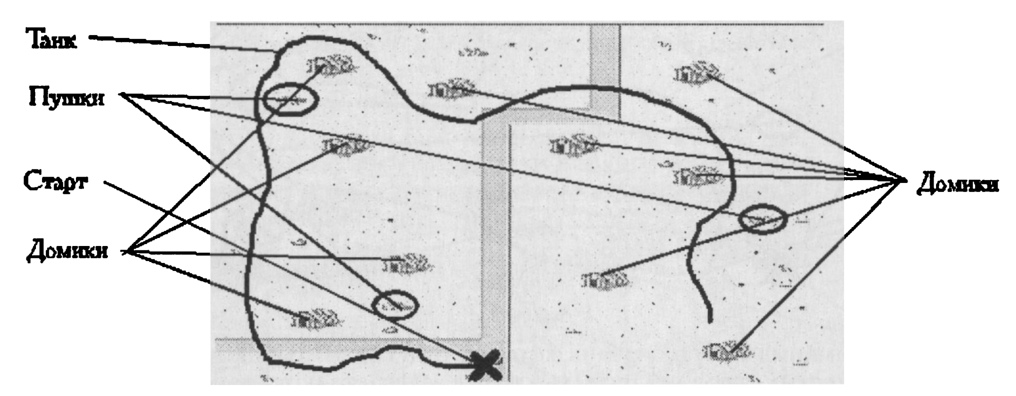

*Карта 26*

цели, в том числе вражеские войска, пушки и танки. Двигайтесь к северо-восточной области карты и уничтожьте там домик. Фаза окончена.

Фаза 5. Славный тяжелый танк (A Good Hard Tank)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками разрушить вражеские здания (смотри карту 27).

В начале фазы сразу уводите своих солдат подальше от пушки. Уничтожьте пушку из базуки,




*Карта 27*

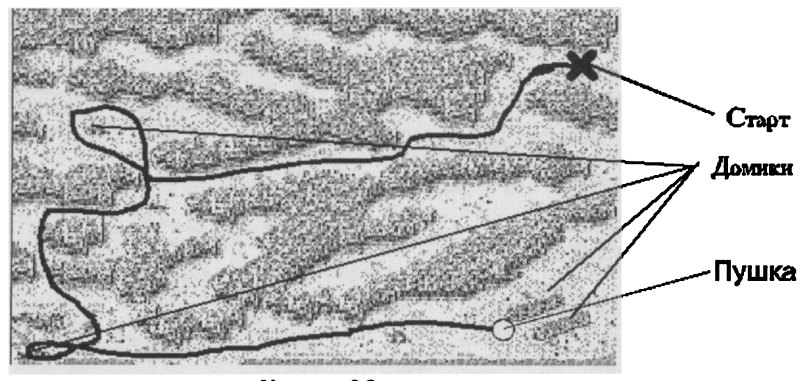
одновременно двигаясь к юго-западному углу карты. Затем двигайтесь в северо-западный угол карты и уничтожьте пушку, находящуюся там. Захватите танк и уничтожьте с помощью него домики и оставшуюся пушку, чтобы завершить задание. Находясь в танке, вы можете не обращать внимания на солдат противника и смело давить их гусеницами. Ведь танковую броню здесь невозможно пробить ни гранатой, ни ракетой. Фаза окончена. Миссия окончена.

## Миссия 11. Больше джунглей — только джунгли (Jungle More Jungle)

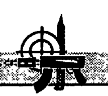
Миссия состоит из трех фаз.

Фаза 1. Повелитель мух (Lord of the Flies)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками разрушить вражеские здания (смотри карту 28).



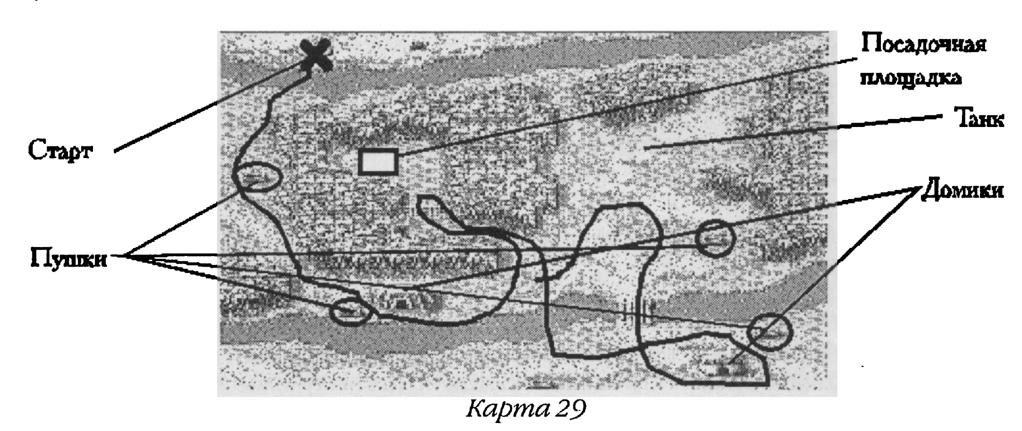

*Карта 28*



Из начальной точки бегите на запад. Идите по лесному лабиринту, пока не наткнетесь на вражеский домик. Уничтожьте его гранатой. Затем идите в юго-западный угол карты. Вражеские солдатики прячутся среди деревьев и практически не видны. Будьте осторожны, иначе вас ожидает множество неприятных сюрпризов. Выделите одного солдата из вашей группы и бегите на запад по южному краю карты. Обойдите вражескую хижину и продолжите путь, теперь уже на восток. Быстро выстрелите из базуки в кучу бочек, стоящих чуть ниже двух длинных бараков. Этот выстрел спровоцирует взрыв бочек, который разнесет оба барака и пушку, находящуюся неподалеку. Двигайтесь обратно на запад и уничтожьте последнюю вражескую хижину. Фаза окончена.

Фаза 2. Вертолетик (Whopper Chopper)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками спасти от расправы всех мирных жителей (смотри карту 29).



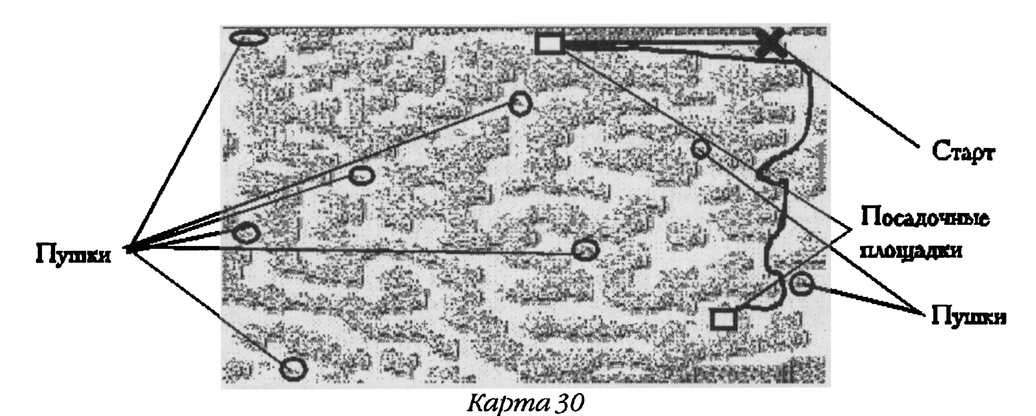

*Карта 29*

Двигайтесь по пути, ведущему в нижний левый край карты, и уничтожьте там пушку. Продолжайте держать путь на юг и уничтожьте следующую пушку, которая стоит поблизости от реки. Быстро захватите танк и уничтожьте из него вражескую вертолетную площадку вместе с вертолетом (иначе в дальнейшем он закидает ваших солдат гранатами). Вертолетная площадка имеет форму буквы «X» и расположена в северо-восточной части экрана. Затем уничтожьте вражеский бункер, который находится около реки. В заключение стреляйте из танка прямо в восточном направлении. Таким образом вы уничтожите пушку, стоящую за пределами экрана и пока не стреляющую по вашему танку. Выведите одного солдатика из танка, оставив остальных внутри, и ведите его через реку, а затем на восток. Быстро уничтожьте пушку, которая находится на северном берегу реки. Отступайте и идите направо, чтобы гранатой уничтожить пушку, расположенную рядом с хижиной мирных граждан. Особенно постарайтесь не уничтожить хижину. Перемещайтесь на север, приманивая вражеский танк к посадочной площадке вертолета. Переключитесь на команду внутри танка и уничтожьте его орудием вражеский танк. Попытайтесь уничтожить все вражеские войска перед тем, как освободить «мирных граждан». Поместите всех ваших солдатиков внутрь танка для защиты от гражданских жителей (в благодарность за освобождение они будут бросать в вас копья). Как только все мирно население «перекочует в свою хижину», фаза заканчивается.

Фаза 3. Ослятина на вкус (Donkeytastic)

**Цель задания:** пятью солдатиками уничтожить все вражеские постройки (смотри карту 30).

Из начального расположения бегите на запад и уничтожьте вражеский вертолет, приземляющийся на посадочной площадке. Если вертолет находится в воздухе, то отойдите обратно и жди-




Карта 30

те, пока он сядет. После этого пустите по нему ракету. Возвратитесь в начальную точку и идите на юг. Не обращая внимания на пушку, бегите на запад, чтобы добраться до вашего вертолета. Приземляйтесь поблизости от каждого из орудий, расположенных на карте, выводите из вертолета одного солдатика и быстро уничтожайте пушку. Фаза окончена. Миссия окончена.

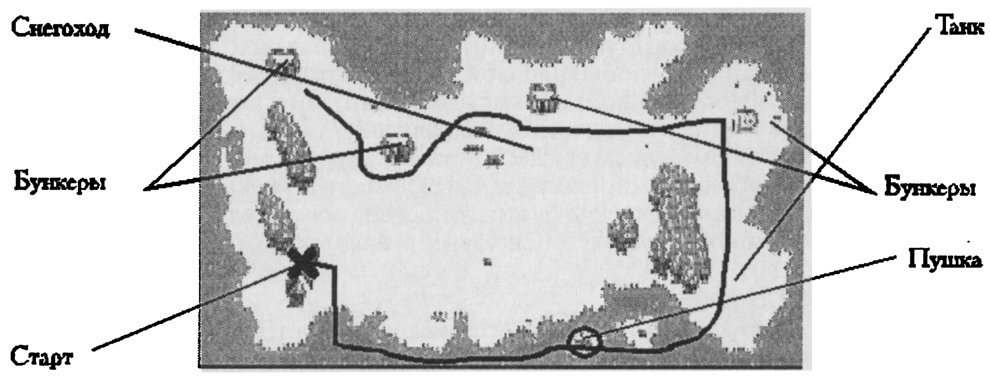
## Миссия 12. Горячие убийства (Chiller Thriller Killer)

Миссия состоит из шести фаз.

### Фаза 1. Сосулька для двоих (An Icicle Made for Two)

***Цель задания:*** двумя солдатиками уничтожить все вражеские постройки (смотри карту 31).

Бегите на юг и входите в воду. Плывите на восток по южному краю карты, чтобы не столкнуться с вражеским снегоходом. Снегоход откроет огонь по вашим солдатам, как только они окажутся в пределах его досягаемости. Огнем базуки вы сможете уничтожить снегоход, как только он появится в верхнем правом углу экрана. Изначально вражеский снегоход находится чуть севернее полыньи внутри острова. Стреляйте из базук в восточном направлении, чтобы уничтожить пушку, стоящую на острове внизу экрана. Плывите дальше и захватывайте танк, который находится в юго-восточном углу карты. Это вы должны сделать прежде, чем появится вражеский вертолет и начнет закидывать вас гранатами. На захваченном танке вы должны объехать весь остров и уничтожить все вражеские бункеры (в танке вам гранаты не страшны). Фаза окончена.

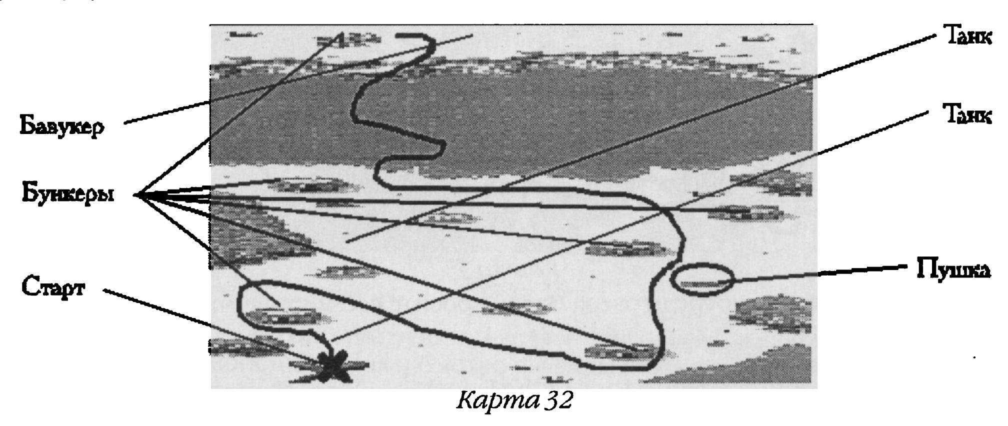



Карта 31



Фаза 2. Большое вам танксибо (Tank You Very Much)

***Цель задания:*** двумя солдатиками уничтожить все вражеские постройки и убить всех врагов (смотри карту 32).



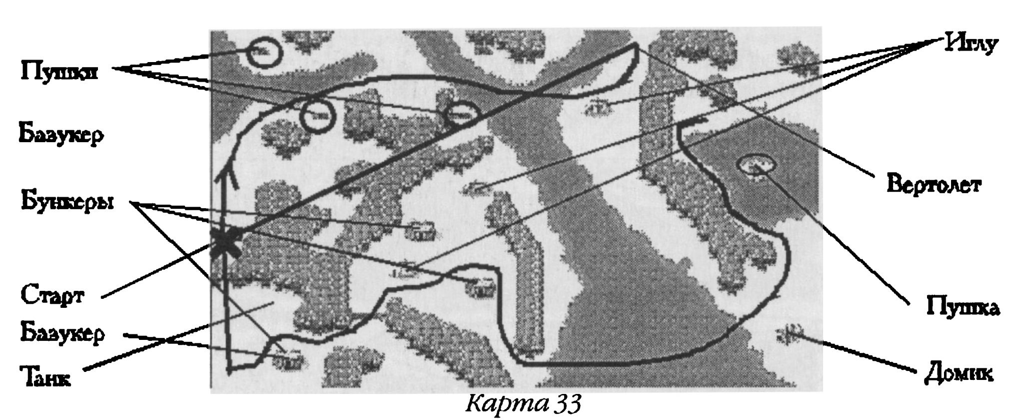

*Карта 32*

Захватите танк в начальной точке. Уничтожьте два вражеских бункера, находящихся на севере и востоке от вас. Двигайтесь на северо-восток и уничтожьте пушку. Затем ведите танк вниз от бункера, который находится поблизости от пушки, только что уничтоженной вами. Приманите вражеский танк к противоположной стороне бункера. Он будет стрелять в ваш танк, его снаряд разорвется о стену бункера, и вражеский танк самоуничтожится. Уничтожьте бункер, за которым вы скрывались в недавней танковой дуэли, и бункер к северо-востоку от него. Двигайтесь в танке на восток и уничтожьте иглу и пушку, стоящую рядом с ним. Теперь вам остается только ликвидировать бункер, находящийся через пролив от вас (к сожалению, на танке туда не проехать). Выделите одного солдатика из команды и пошлите его к верхнему острову. Плыть нужно обязательно зигзагами, иначе вас накроет базутчик, находящийся там и следящий, чтобы никто посторонний к острову не приближался. Выбравшись на берег слегка наискосок от вражеского базутчика, накройте его ракетой, взорвав ее об утес рядом с ним. Теперь добейте автоматчиков, поднимитесь на остров и уничтожьте бункер. Фаза окончена.

Фаза 3. Смерть и слава (Death and Glory)

***Цель задания:*** тремя солдатиками уничтожить все вражеские постройки и убить всех врагов (смотри карту 33).

Выделите одного солдатика и ведите его на север, чтобы уничтожить находящуюся там пушку. Снова идите на север и уничтожьте еще одну пушку, которая находится через пролив от вас. Двигайтесь на восток, расстреливая вражеских солдат, плавающих в воде, а затем уничтожьте пушку, стоящую на берегу реки. Плывите через реку и захватите вертолет, который находится с другой стороны деревьев от последней разрушенной вами пушки. Летите обратно к начальному пункту и подберите там остальных бойцов. Летите на забаррикадированную базу противника, что находится в южной части карты, и уничтожьте там всех солдат противника. Отделите еще одного солдата и ведите его на запад, где необходимо расстрелять базутчика, стоящего на крыше бункера, после чего захватите танк. Уничтожьте бункер и выстрелите в забор, чтобы открыть танку проход. Ведите танк на север и там уничтожьте два вражеских бункера. Плывите на восток и уничтожьте домик противника в юго-восточном углу карты. Двигайтесь на север и ликвидируйте пушку, кото-

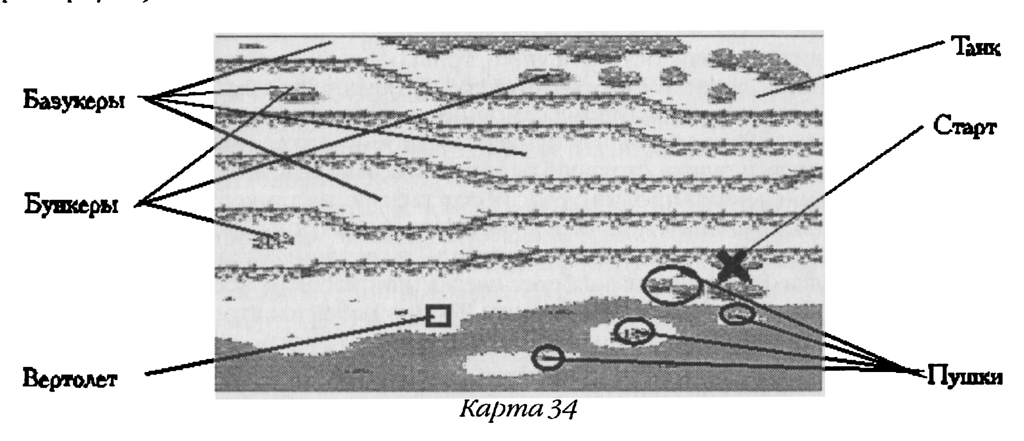



*Карта 33*

рая расположена на острове посреди озера. Затем добейте всех оставшихся в живых врагов. Фаза окончена.

Фаза 4. Северное лицо Эйгера (North Face of the Eiger)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками уничтожить все вражеские постройки и убить всех врагов (смотри карту 34).

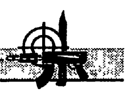


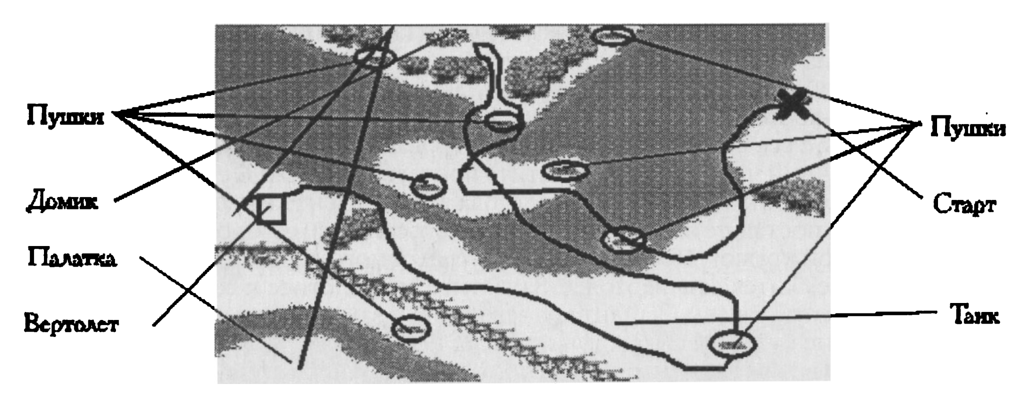

*Карта 34*

Выделите одного солдатика и с его помощью уничтожайте все пушки на островах в нижней части экрана, одновременно двигаясь к вертолету. Будьте внимательны при подходе к нему (надо успеть взлететь, пока вражеская артиллерия его не «угробила»). Захватите вертолет и летите на нем к верхней части карты в ее северо-восточный угол. Выйдите из вертолета и возьмите пуленепробиваемый жилет, который находится позади снеговика, чуть справа. Захватите там же танк. Уничтожьте все вражеские бункеры и войска на верхнем плато (из базуки так же можно «достать» тех, кто находится этажом ниже. Фаза заканчивается, когда все бункеры и солдаты будут уничтожены (это лучше всего делать с помощью танка).

Фаза 5. Спасение эль президенто (Rescue El Presidente)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками уничтожить все вражеские постройки, убить всех врагов и освободить президента (смотри карту 35).





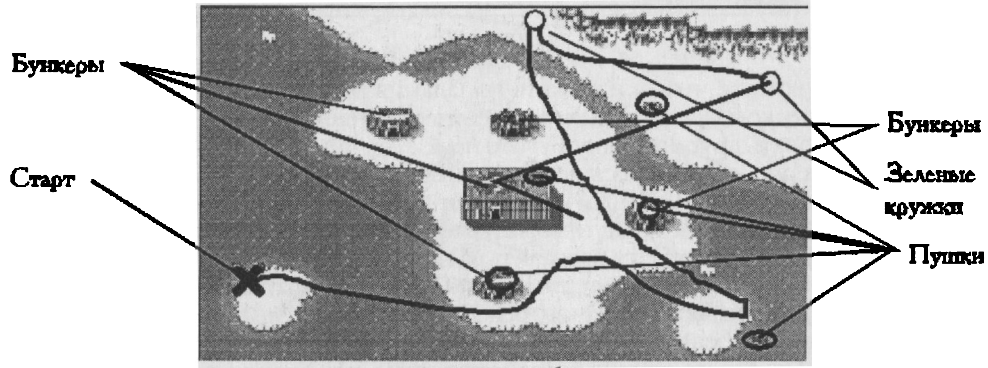

*Карта 35*

Выделите одного солдатика из группы и вплавь отправьте его на юго-запад к деревьям. Затем идите на северный конец острова и быстро выпустите ракету по вражеской пушке, стоящей там. Зигзагами, дабы не попасть под огонь пары орудий, плывите, а затем бегите в юго-восточную часть карты. Там захватите пушку и из нее уничтожьте вражеский танк. Двигайтесь на запад и гранатой «накройте» стоящую там пушку противника (она находится «этажом ниже»). Снова бегите на запад и уничтожьте пушку на острове, стоящую как раз напротив стены деревьев. Плывите через озеро к острову и выстрелите из базуки в пушку, стоящую в центре самого северного острова на карте. Переплывайте туда, уничтожьте вражеский домик в северо-западной части островка. С вражескими войсками расправляйтесь как можно осторожнее, чтобы не уничтожить заложника. Всех оставшихся в живых солдат вашей маленькой армии направьте вплавь в юго-западную часть карты. Возьмите там вертолет и летите на нем к острову, по которому бродит неприкаянный заложник. Заодно по пути добейте всех плавающих в море противников. Как только вы приземлитесь рядом с ним, заложник сам войдет в вертолет. Везите его на юг и приземлитесь около палатки. Заложник выйдет из вертолета и войдет в палатку. Фаза окончена.

### Фаза 6. Поджарить снеговика (Chill Out Iceman)

***Цель задания:*** шестью солдатиками уничтожить все вражеские постройки и убить всех врагов (смотри карту 36).

Подготовив к бою базуку, посылайте всю вашу команду к правой стороне острова, на котором вы находитесь вначале. Выстрелите ракетой в сторону бункера, часть которого видна в пра-




*Карта 36*

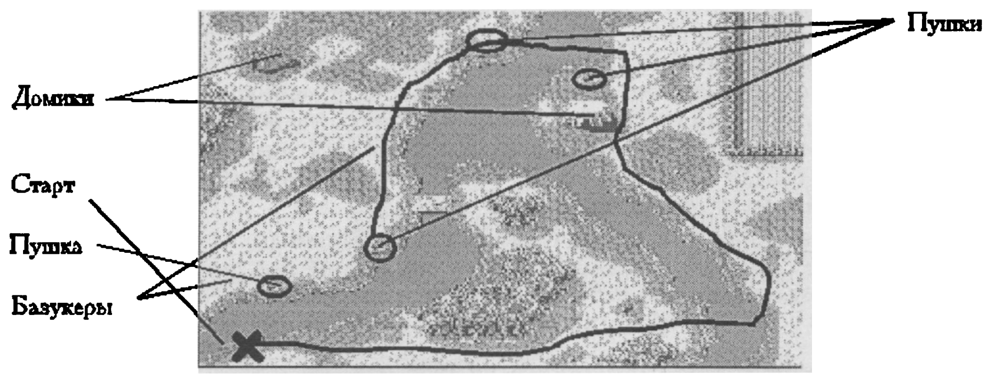
вом крае экрана. Этим выстрелом вы уничтожите пушку, которая была установлена на крыше бункера. Теперь плывите на восток в сторону этого строения. Быстро (зигзагами) бегите в тыл бункера, а затем на восток. Огнем базуки уничтожьте пушку, стоящую на крыше следующего бункера. Теперь бегите на юго-восток и расстреляйте из базуки вражеский вертолет, который находится на острове. Уничтожьте все вражеские пушки на островах, а затем, переплыв на маленький клочок суши в юго-восточной части карты, захватите последнее орудие. С его помощью уничтожьте большой бункер посередине центрального острова. Переплывите на северный остров, найдите там зеленый кружок и поставьте на него одного из своих солдат. В северо-восточной области карты есть еще один такой кружок. Поставьте на него еще одного солдата. Кружок изменит цвет на красный. Рядом приземлится ваш вертолет. Захватите его и летите к вертолетной площадке на крыше фабрики (в центре карты). Выйдите из вертолета и зайдите в пушку. Уничтожьте все неповрежденные вражеские бункеры. Затем прицельтесь в двери фабрики и быстро стреляйте, пока пушку не уничтожили враги. Ни во что другое прицеливаться не рекомендуется, так как такой выстрел повлечет за собой уничтожение вертолета и пушки. Спуститесь на вертолете вниз и уничтожьте всех врагов. Фаза окончена. Миссия окончена.

## Миссия 13. Еще причалы (More Moors)

Миссия состоит из одной фазы

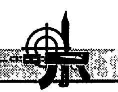
### Фаза 1. Много-много причалов (Much Much Moor)

***Цель задания:*** двумя солдатиками уничтожить все вражеские постройки и убить всех врагов (смотри карту 37).




*Карта 37*

Сразу бегите на восток, чтобы избежать попадания ракетой из пушки или базуки. Пушка защищена мешками с песком, а потому не может быть разрушена гранатой или базукой. Для этой задачи нужно использовать другую пушку. Бегите на восток и пересеките реку. Затем по ее берегу бегите на север к бункеру. Постарайтесь не «выглядывать» из-за него. Вражеская пушка, стоящая севернее бункера, откроет по вам огонь и уничтожит домик, а заодно и себя. Двигайтесь к северу от домика, переплывайте реку на запад и захватывайте пушку. Вражеский джип, который находится на этой стороне реки (и пытается раздавить вас), врежется в пушку и самоуничтожится. Выйдите оттуда. Бегите на запад и уничтожьте там домик. Одним солдатиком бегите на юг и расстреляйте там базутчика. Продолжая идти на юг (бежать надо зигзагами), захватите пушку в юго-западной части карты. Сразу стреляйте во вражескую пушку (от которой вы, собственно, и уворачивались) и выскакивайте из своего орудия (вполне вероятно, что снаряд, пущенный вам навстречу,



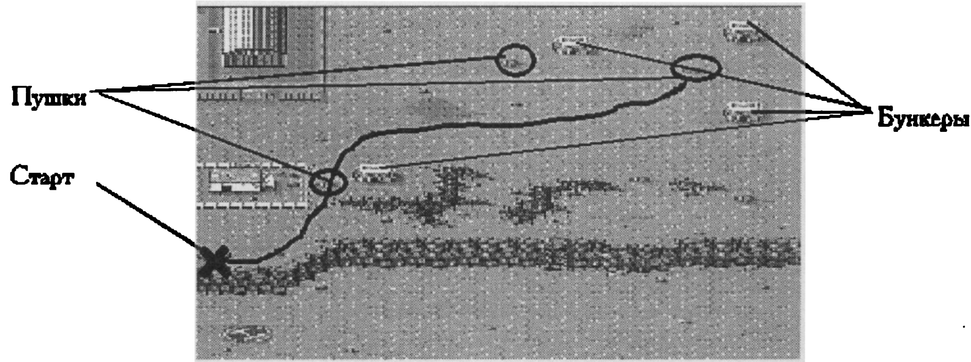
уничтожит вашу пушку). Добейте всех оставшихся в живых врагов. Фаза окончена. Миссия окончена.

## Миссия 14. Бомбовая аллея (Bomb Alley)

Миссия состоит из шести фаз.

### Фаза 1. Это все мины! (It's All Mine)

***Цель задания:*** одним солдатиком уничтожить все вражеские постройки (смотри карту 38).

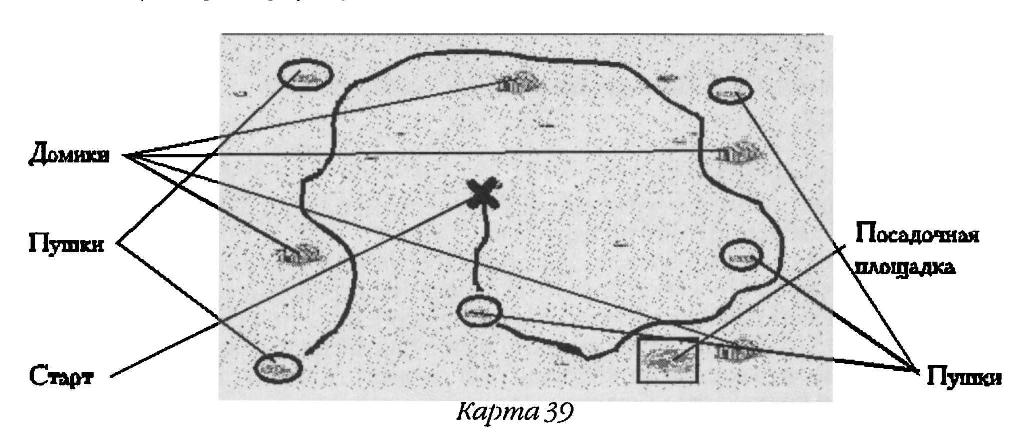



*Карта 38*

Идите на север к белому забору. Не стреляйте в забор, так как рядом расположены мины. Они взорвутся и уничтожат вашу пушку. Аккуратно двигайтесь вдоль белого забора и захватите пушку. Уничтожьте бункер, который стоит недалеко от пушки. Двигайтесь на север и расстреляйте из базуки вражескую пушку. Бегите на восток и войдите в пушку, которая установлена между тремя бункерами. Уничтожьте все остающиеся бункеры. Фаза окончена.

### Фаза 2. Песчаный излом (Sandy Crack)

***Цель задания:*** тремя солдатиками уничтожить все вражеские постройки, перебить всех врагов и захватить джип (смотри карту 39).

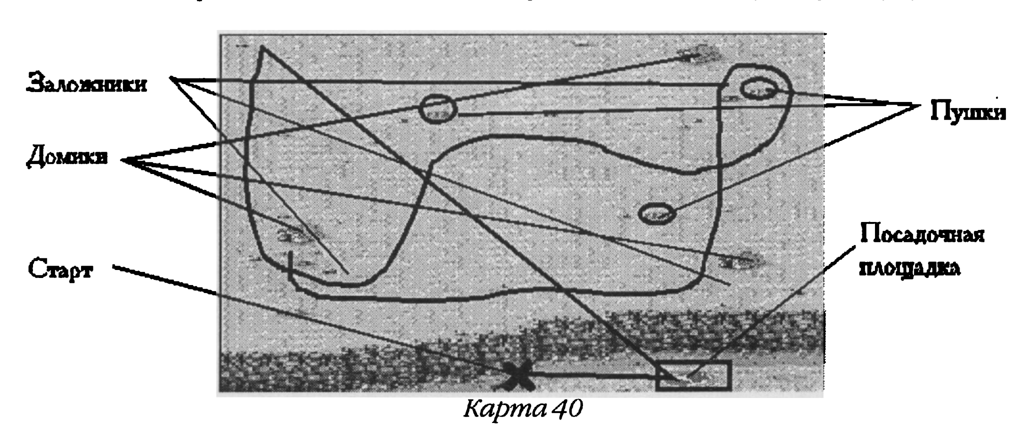



*Карта 39*

Не используйте джип с самого начала. Пошлите всю команду к юго-востоку и из базуки выстрелите во вражеский вертолет, приземляющийся на посадочной площадке. Затем уничтожьте еще одну пушку и близлежащий домик. Бегите к остальным углам карты и ликвидируйте там вражеские домики и пушки, стоящие рядом. Будьте осторожны при приближении к пустым пушкам в северо-восточном и юго-западном углах карты, поскольку земля рядом с ними заминирована. Как только все домики разрушены, уничтожьте всех оставшихся в живых противников. Фаза окончена.

Фаза 3. Воздушная перевозка (Airlift)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками спасти троих заложников (смотри карту 40).




*Карта 40*

Войдите в вертолет, стоящий в начальной точке, и летите над каньоном на север. Сажайте вертолет чуть левее западного конца карты. Выгрузите всех солдат из вертолета и двигайтесь на восток. Используйте базуку, чтобы уничтожить все пушки. Каждый из трех заложников находится около вражеского домика. Удостоверьтесь, что они не уничтожены орудийным огнем, а затем уничтожьте все три пушки (по одной около каждого строения). Затем возвращайтесь к вертолету. Летите на нем к каждому домику, приземляйтесь и ждите, пока заложник не сядет в вертолет. Если рядом стоит вражеский воин, то заложник никуда не пойдет. Тогда просто «пересадите» вертолет прямо на голову врагу. Собрав всех троих заложников, летите в северо-западный угол карты к вертолетной площадке, около которой стоит палатка. Покиньте вертолет и подойдите к палатке. Заложники последуют за вами. Фаза окончена. Миссия окончена.

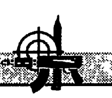
## Миссия 15. Захватываем Мой Лаанд (Get Orf Moi Laand)

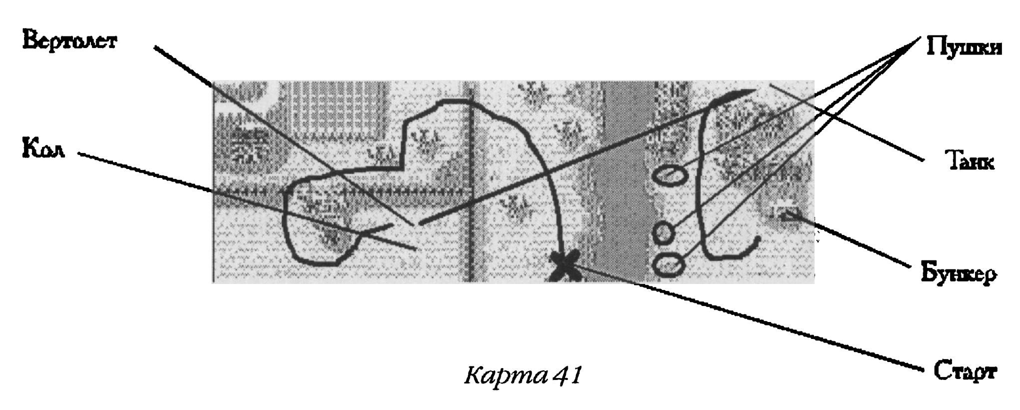
Миссия состоит из трех фаз.

Фаза 1. Большая овечья кучка (Sheep Dip)

***Цель задания:*** тремя солдатиками уничтожить всех вражеских солдат и разрушить все строения. Не трогать гражданское население (смотри карту 41).

Сразу бегите на запад, чтобы избежать выстрела из пушки. Бегите на север вдоль забора, уничтожая по пути всех врагов. Ни в коем случае не стреляйте в гражданское население. Однако «мирные» граждане будут исподтишка стрелять по вам, в особенности, если вы случайно убьете овцу. Следуйте через забор на запад, а затем в ворота на юг. Двигайтесь на восток и входите в вертолет. Постарайтесь не напороться на кол, который расположен с южной стороны вертолета. Летите к северо-восточному краю карты, бегите на юг и захватите там танк. Ведите танк на запад,



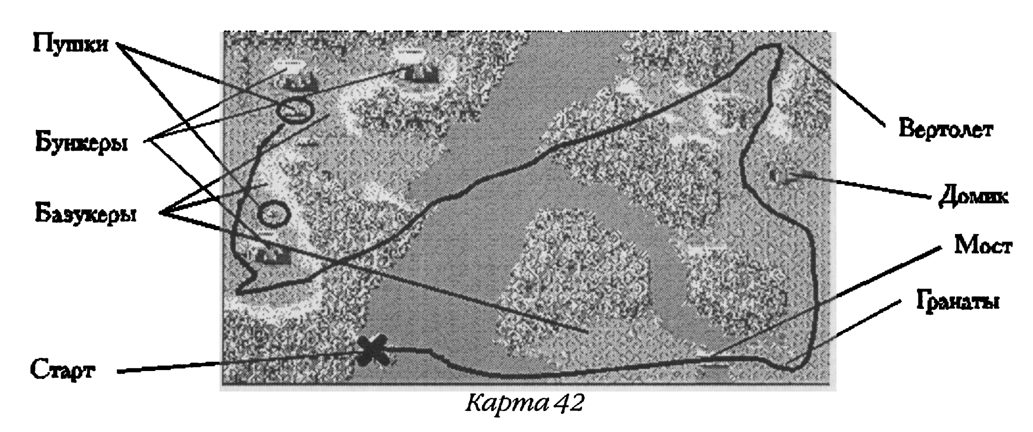



Карта 41

пока не станет возможным продолжать путь на юг. Выстрелите в землю перед первым вражеским орудием (заложенная там мина немедленно взорвется, уничтожив орудие). Переместите указатель на нижнюю часть экрана и ведите танк к этой отметке. Пока танк движется, быстро расстреляйте два орудия, расположенных на западе от вас. Используйте танк, чтобы ликвидировать бункер. Уничтожьте всех оставшихся в живых врагов, чтобы завершить фазу.

Фаза 2. Подавитесь чаппи (Chocs Away Chappies)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками уничтожить всех вражеских солдат и разрушить все строения (смотри карту 42).

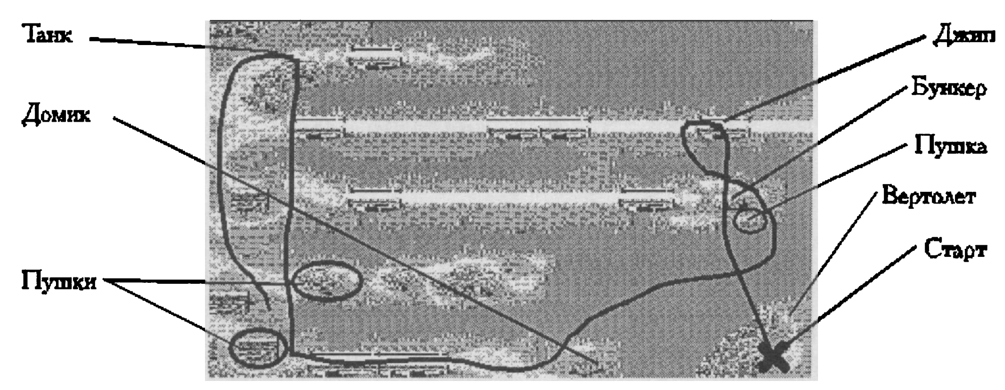



Карта 42

Плывите на восток. Двигайтесь к мостику и стреляйте в базутчика, который прячется в деревьях на севере. Стреляйте в овцу, стоящую перед мостиком. Это — ловушка, которая взорвется при вашем приближении к ней. Бегите через мостик, захватив по пути ящик гранат. Двигайтесь на север и уничтожьте домик. Захватите вертолет в северо-восточном углу карты. Летите к юго-западному углу карты и сажайте его в поле к югу от бункера. Выделите одного солдатика и побегайте им перед бункером. Пушка, находящаяся за ним, откроет по вам огонь, в щепки разнесет бункер и самоуничтожится. Уничтожив всех базутчиков поблизости, захватите пушку и ликвидируйте с ее помощью два оставшихся бункера. Фаза окончена.

Фаза 3. Мост слишком далеко (A Bridge Too Far)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками уничтожить всех вражеских солдат и разрушить все строения (смотри карту 43).




*Карта 43*

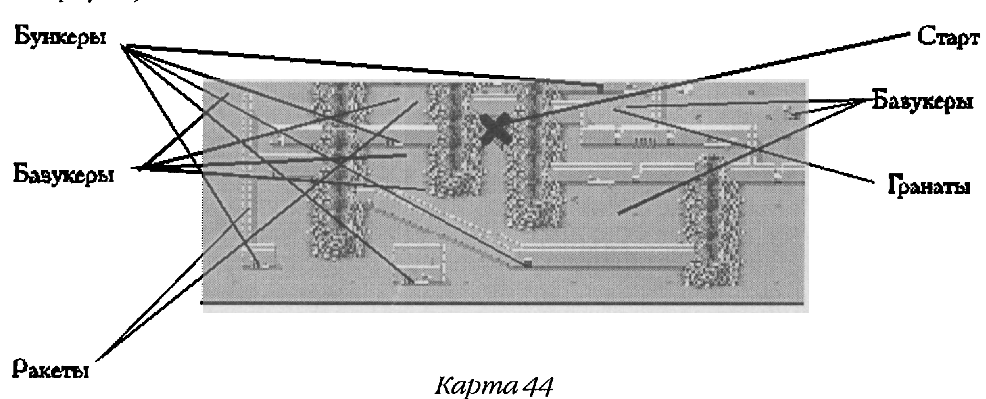
Бегите на север и захватите вертолет. Летите на нем на север, пока под вами на окажется вражеский джип. Вы должны приманить его к краю моста. Сажайте вертолет поблизости от бункера и пушки, которая стоит чуть южнее джипа через пролив. Выйдите из вертолета и войдите в пушку. Из нее уничтожьте джип и форт. Покиньте пушку и летите к южному краю карты, приземлившись только возле домика противника. Выйдите из вертолета и уничтожьте домик. Летите к западному краю карты. Захватите пушку и расстреляйте вражеское орудие к северо-востоку от вас. Летите в северо-западную область карты. Найдите там вражеский танк, затем сажайте вертолет близко от пушки к югу от танка. Из нее уничтожьте танк, а затем перебейте всех оставшихся в живых солдат. Фаза окончена. Миссия окончена.

## Миссия 16. Идем под землю (Going Underground)

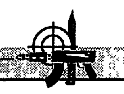
Миссия состоит из двух фаз.

Фаза 1. Ружья Этона (Eton Rifles)

***Цель задания:*** двумя солдатиками уничтожить всех вражеских солдат и разрушить все строения (смотри карту 44).




*Карта 44*

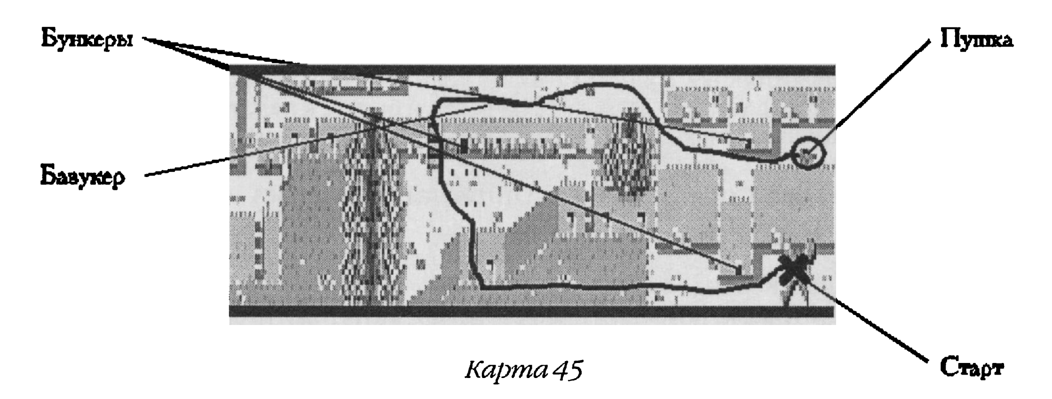


Это ваше первое задание, которое должно быть выполнено внутри большого подземного вражеского комплекса. Бегите на юг из начальной точки. Развернитесь на запад и уничтожьте двух базутчиков. Затем бегите на восток. Уничтожьте дверь на север от вас и бегите в следующий отсек. Уничтожьте западную дверь и зайдите в отсек. Берите гранаты и уничтожайте закрытую дверь в северной стенке. Выйдите из отсека и уничтожьте дверь на восток. Бегите через большой отсек и «грохните» базутчика в юго-восточном углу этого участка. Аккуратно обходите мины, они могут взорваться. Уничтожьте дверь в южной стенке и входите в следующую область. Бегите на юг, затем на запад и уничтожьте дверь, которая находится в длинной стенке на севере. Бегите на северо-запад и уничтожьте там базутчика, стараясь не зацепить бочку с ракетами. Двигайтесь в юго-западный угол этого отсека и уничтожьте еще одного базутчика. Войдите в пролом между черным камнем и границей, которая выполняет роль западного края карты. Двигайтесь на север этой области и берите там гранаты. Возвратитесь к юго-западному углу карты и бегите на север по западному краю. Уничтожьте базутчика в северо-западной области карты. Отделите одного солдатика и поднимитесь им по лестнице. Двигайтесь на восток, берите ракеты и продолжайте бежать на восток. Расстреляйте вражеские войска, которые заманивают вас в ловушку внутри отсека. Попытайтесь расстрелять базутчика, стоящего за северной стенкой. Уничтожьте дверь на северной границе отсека. Двигайтесь на запад и спуститесь вниз по лестнице. Уничтожьте оставшихся врагов. Фаза окончена.

### Фаза 2. Канализация (Sewers Canal)

***Цель задания:*** тремя солдатиками разрушить все строения (смотри карту 45).

Двери, отмеченные по диагонали белой полосой, могут быть разрушены только пушкой. Бегите на запад из начального расположения и плывите через зеленый водоем к лестнице. Поднимитесь по ней и двигайтесь на запад. Уничтожьте дверь в северной стенке отсека. Поднимитесь на лестницу в северной части. Развернитесь на восток и уничтожьте базутчика. Бегите на юго-восток в следующую область и войдите в пушку. Уничтожьте из нее две двери бункеров. Фаза окончена. Миссия окончена.



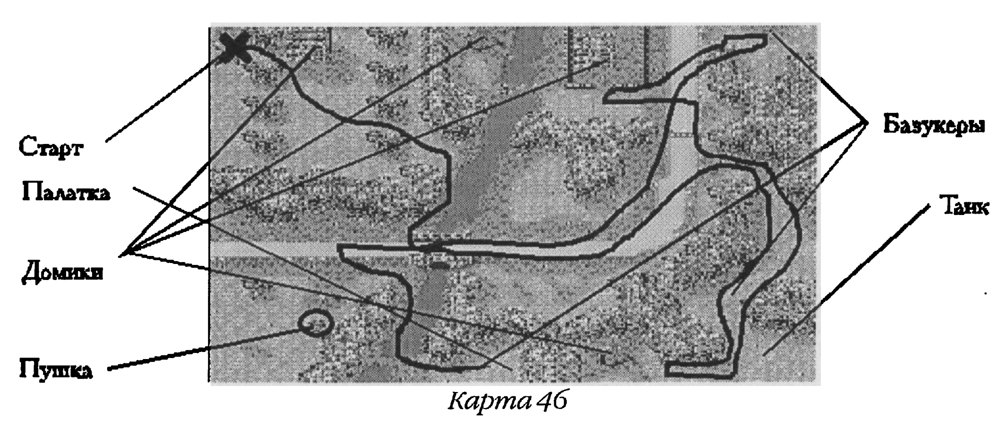

*Карта 45*

## Миссия 17. Веселенький причал (Moor Merrier)

Миссия состоит из одной фазы.

### Фаза 1. Нет пути внутрь (No Way In)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками разрушить все строения, уничтожить врагов и спасти заложника (смотри карту 46).




Карта 46

Обратите внимание на колья, которые на этой карте раскиданы там и тут. Двигайтесь на восток и уничтожьте дом. Бегите к юго-востоку и пересеките реку в проходе между деревьями, который находится севернее моста. Идите на восток по дороге и сверните с нее направо только чуть ниже блок-поста. Следуйте на юг по тропинке и уничтожьте базутчика. Затем продолжайте следовать на юг, а потом на запад. Захватите танк, отведите его чуть подальше от домика и уничтожьте домик. Выезжайте на дорогу и взрывайте шлагбаум. Продолжайте ехать на север, затем перед домом развернитесь на запад. Стреляйте в забор, чтобы уничтожить дом, затем продолжайте ехать на запад. Чтобы пересечь реку, проезжайте по разбитому мосту. Стреляйте в угол домика, который стоит дальше всех от заложника, чтобы не уничтожить вместе с ним заложника. Заложник не будет уничтожен, если вы посадите его в танк. Он войдет в танк только после того, как все окружающие его войска будут уничтожены. Ведите танк через разбитый мостик и возвратитесь на дорогу. Езжайте на север, а затем на восток, чтобы уничтожить вражеского базутчика, стоящего на поляне. Ведите танк обратно на юг по дороге и остановитесь у поворота. Разделите команду и оставьте одного солдата в танке. Ведите танк через мост и быстро стреляйте в пушку к юго-западу, пока она стреляет по мосту. Переместите всю команду в западный конец моста. Пошлите одного солдата на юг по реке. Плывите к восточной стороне реки на южный край карты. Уничтожьте базутчика, который стоит перед танком. Выходите из танка и бегите к палатке. Заложник войдет в нее. Уничтожьте всех выживших врагов. Фаза окончена. Миссия окончена.

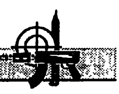
## Миссия 18. Электрические подштанники (Underpants Electric)

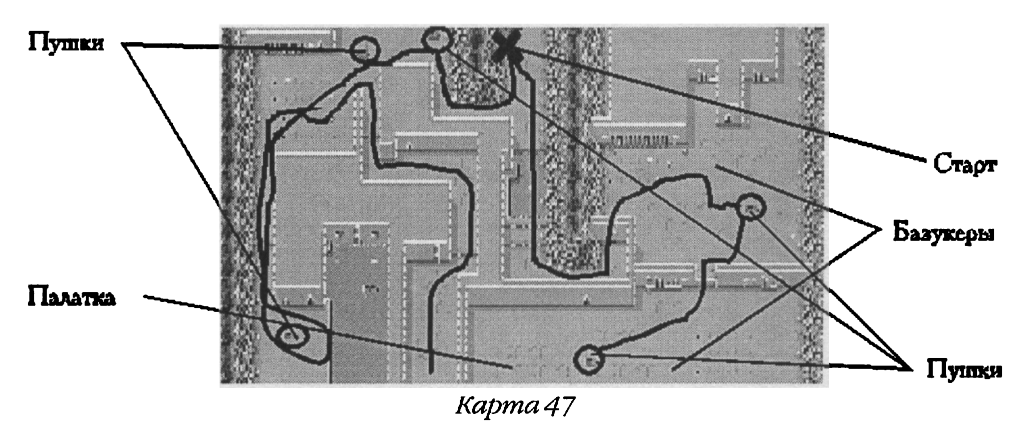
Миссия состоит из пяти фаз.

### Фаза 1. Забирайте ваших партнеров (Take Your Partners)

***Цель задания:*** тремя солдатиками разрушить все строения, уничтожить врагов и спасти заложников (смотри карту 47).

Выделите одного солдатика из группы, но не выдавайте ему ракет или гранат (они вам очень пригодятся). Бегите на север, войдите в пушку и быстро стреляйте во вражеское орудие. Затем стреляйте в край постройки, видимой в верхнем левом углу экрана. Объедините команду и двигайтесь ко вражеской пушке, которая была только что уничтожена. Бросьте четыре гранаты в барьер, расположенный на юге, чтобы полностью уничтожить его (вообще все барьеры в этой фазе должны быть уничтожены таким способом). Бегите на юг, а затем на восток. Там стоит заложник. Сначала возьмите ракеты, а затем уничтожьте барьер и бегите на юг. Берите ракеты в южной части следующей области. Возвратитесь в область, где находится первый заложник. Расстреляйте вражескую охрану, стоящую на востоке за водоемом. Первый заложник будет теперь следовать за ва-



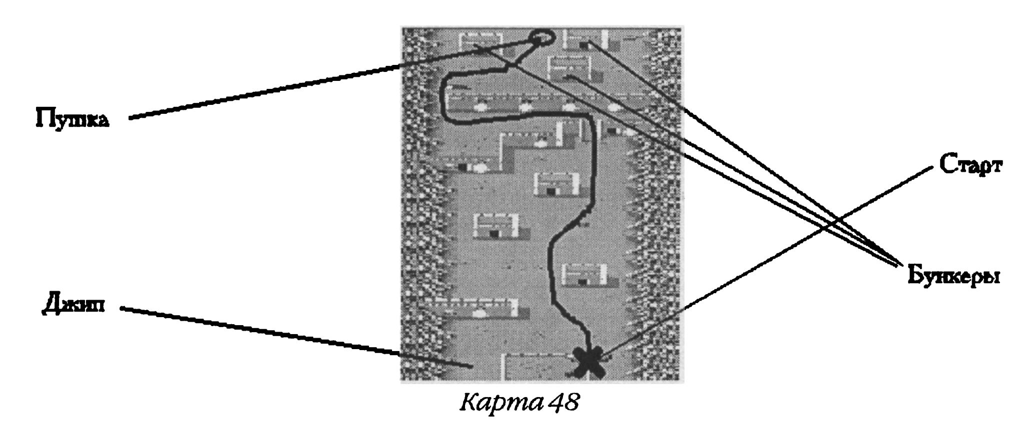


Карта 47

ми, если поблизости нет вражеских автоматчиков. Возвратитесь обратно к начальному расположению и идите на юг по узкому проходу, находящемуся за сточной канавой. Уничтожьте барьер за канавой и следуйте на юг, а затем на восток. Выделите одного солдатика без боеприпасов, уничтожьте дверной проем и войдите им в область на севере. Выстрелите из автомата в ящик с гранатами, на котором стоит базутчик. Захватите пушку и уничтожьте дверь с белой полоской, расположенную на севере. Огнем из пушки «выносите» барьер на юге. Выйдите из нее и уничтожьте базутчика, войдя в следующую область. Захватите там еще одну пушку и ликвидируйте дверь с белой полосой, находящуюся на севере. Сгруппируйте ваши войска и идите к палатке вместе с заложниками. Фаза окончена.

### Фаза 2. Попрошайки (Scroungers)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками разрушить все строения и не дать уничтожить мирных жителей (смотри карту 48).

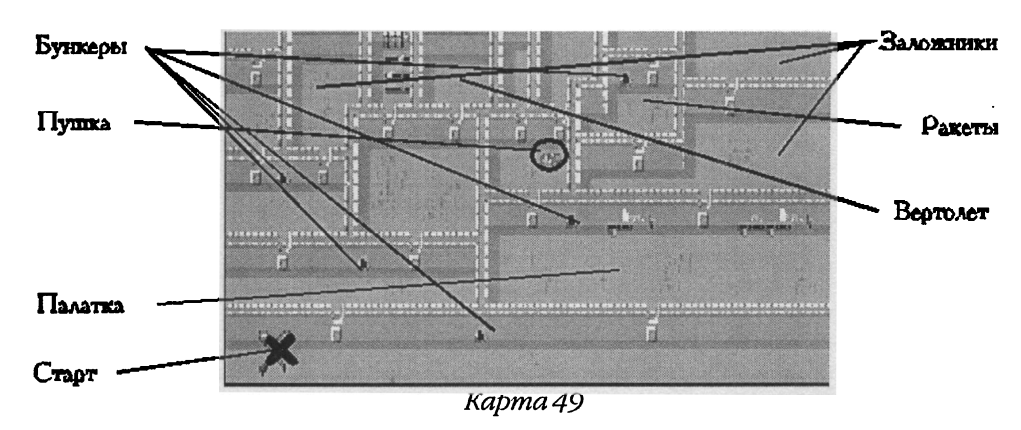


Карта 48

Не садитесь в джип, который находится в юго-западном углу карты. Джипом можно случайно раздавить гражданское население (тогда миссию вы выполнить не сможете). Бегите на север. «Гражданские» будут стрелять по вам. Перемещайтесь быстро и не открывайте ответный огонь. Поднимитесь на лестницу и бегите на север через маленькое отверстие на западе. Захватите пушку, уничтожьте из нее вражеских солдат и три двери. Фаза окончена.

Фаза 3. Много комнат (Plenty Of Room)

***Цель задания:*** пятью солдатиками освободить заложников (смотри карту 49).



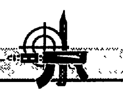

*Карта 49*

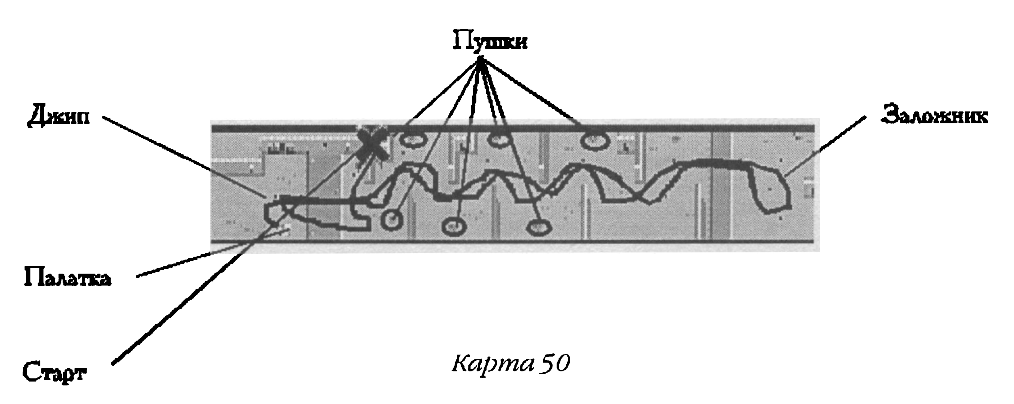
Выделите одного солдата из команды и уничтожьте дверной проем на севере от начальной точки. Войдите в область на севере и двигайтесь в восточный конец зоны. Бросьте гранату, чтобы уничтожить дверной проем на севере. К моменту падения гранаты подъезжает вражеский джип, так что граната уничтожит еще и его. Возвратитесь к начальному местоположению и бегите на восток. Уничтожьте гранатой дверной проем направо от белой полосатой двери. Снова под гранату «лезет» вражеский джип (соответственно, он будет уничтожен вместе с дверью). Идите на север в следующую область и двигайтесь в ее западный конец, чтобы вынудить вражескую пушку открыть по вам огонь через стену. Она подорвется на собственном снаряде. Уничтожьте дверной проем на северной границе отсека. Войдите в комнату и уничтожьте дверной проем направо от белой полосатой двери и охрану заложников. Оставьте заложника в комнате и двигайтесь обратно на юг к заложнику. Уничтожьте левый дверной проем на северной стенке и берите ракеты. Возвратитесь в комнату, в которой находится вражеская пушка. Уничтожьте правый дверной проем на северной стенке и захватите вертолет. Летите в комнату в северо-восточном углу карты. Приземлитесь на голову охраннику, чтобы уничтожить его. Заложник войдет в вертолет. Летите к следующей комнате на юг и запад. Сажайте вертолет, чтобы забрать следующего заложника из комнаты. Летите на запад и приземлитесь на голову охраннику, который охраняет последнего заложника. После того, как заложник зайдет в вертолет, летите к проходной комнате на востоке и приземляйтесь. Выйдите из вертолета и двигайтесь к палатке. Загоните туда заложников. Фаза окончена.

Фаза 4. Френз Кламмер (Franz Klammer)

***Цель задания:*** шестью солдатиками освободить заложника (смотри карту 50).

Как только фаза начнется, бегите на юго-запад, чтобы не попасть под огонь пушки. Выделите одного солдата и захватите им орудие на юго-востоке. Быстро стреляйте по вражеской пушке. Объедините команду и плывите через лужу слизи на запад. Садитесь в джип, ведите его на восток и используйте трамплин, чтобы перепрыгнуть через водоем. Ведите джип на восток, постоянно перемещаясь, чтобы не попасть под выстрелы пушек. Лучше двигаться зигзагами вдоль стенок. Используйте трамплин, чтобы перепрыгнуть через озеро слизи в восточный конец карты. Расстреляйте или передавите джипом вражеские войска. После того, как заложник войдет в джип, перепрыгните на западный берег озера. Ведите джип обратно к палатке в западной части карты. Выйдите из джипа и обойдите палатку. Заложник будет следовать за вами и зайдет в палатку. Фаза окончена.



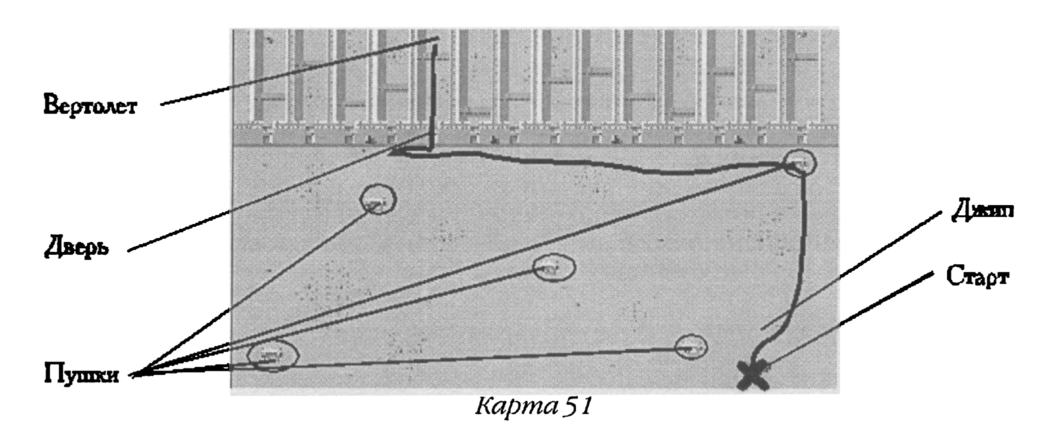



Карта 50

Фаза 5. Двери (Doors)

***Цель задания:*** шестью солдатиками убить всех и разрушить все постройки (смотри карту 51).

Захватите джип и следуйте вдоль восточного края карты. Затем ведите его зигзагами мимо дверей на запад. В восточном конце карты имеется белая полосатая дверь. Это — четвертая дверь от левого края. Остановите машинку и покиньте ее. Уничтожьте дверь справа от двери с белой полоской. Идите на север и уничтожьте там барьер. Двигайтесь в северный конец комнаты, садитесь в вертолет. Этот вертолет стреляет тепловыми самонаводящимися ракетами. Летите над картой и уничтожьте все белые полосатые двери, а также вражеские войска. Фаза окончена. Миссия окончена.




Карта 51

## Миссия 19. Чертовщина под лестницей (Diablo Downstairs)

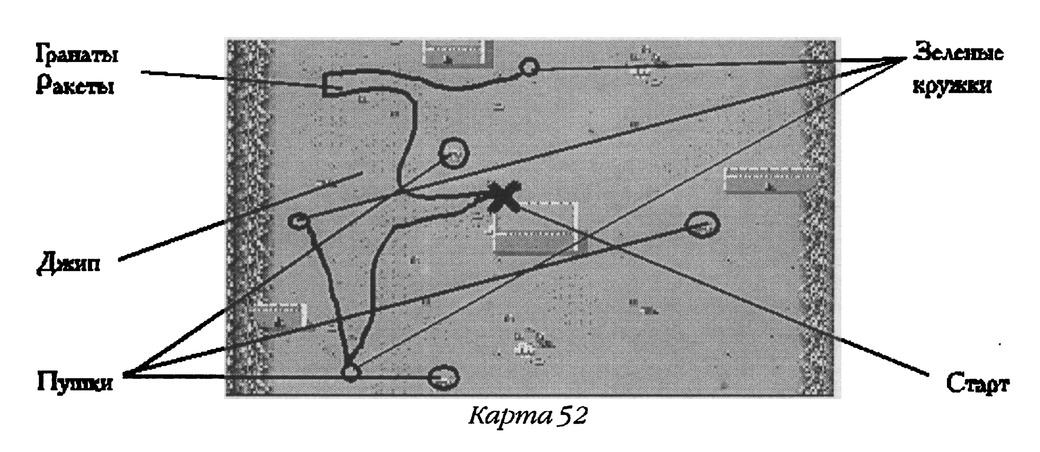
Миссия состоит из одной фазы

Фаза 1. Взгляд наружу (Look Out)

***Цель задания:*** тремя солдатиками убить всех и разрушить все постройки (смотри карту 52).

Выделите двух солдатиков и пошлите их на северо-запад, чтобы взять там гранаты и ракеты. Поставьте солдат слева от склада. Бросьте гранату во вражеский джип, когда он приблизится к вам. Ведите солдат на восток и поставьте на зеленый кружок. Остальную команду ведите зигзага-

ми на юго-запад, чтобы не попасть под огонь вражеской пушки. Убегайте от вражеского вертолета, если он попытается приблизиться. Оставьте еще двоих солдат на зеленом кружке перед бункером. Остальных ведите на запад, а затем на север, и поставьте на последний зеленый кружок. За вами прилетит вертолет. Войдите в него и, используя его тепловые ракеты, уничтожьте все вражеские постройки и солдат, а также вертолет. Фаза окончена. Миссия окончена.




Карта 52

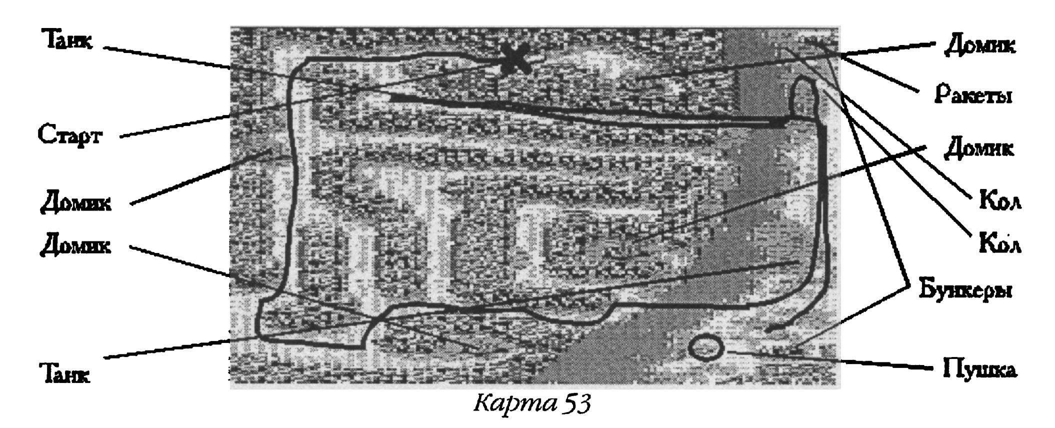
## Миссия 20. Пожалейте причалы (Moors The Pity)

Миссия состоит из четырех фаз.

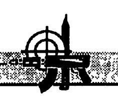
### Фаза 1. Башня танка (Tank Top)

***Цель задания:*** тремя солдатиками разрушить все вражеские бункеры (смотри карту 53).

Бегите на восток из начального расположения и уничтожьте вражеский домик. Затем бегите до упора на запад, потом — на юг. Уничтожьте домик в центре. Бегите на юг по западному краю карты, затем на восток по нижнему краю карты. Уничтожьте вражеский домик на поляне. Бегите к реке и пересекайте ее. Вдоль речного берега бегите на север и поверните на запад по дороге. Быстро бегите, чтобы не попасть под огонь пушки. Бегите по дороге на север, а затем на восток. Не нарвитесь на пару кольев. Соберите там 50 ракет с наведением по тепловому лучу и бронежилет. Уничтожьте этими ракетами домик, который стоит за речкой. Возвратитесь к реке и бегите на



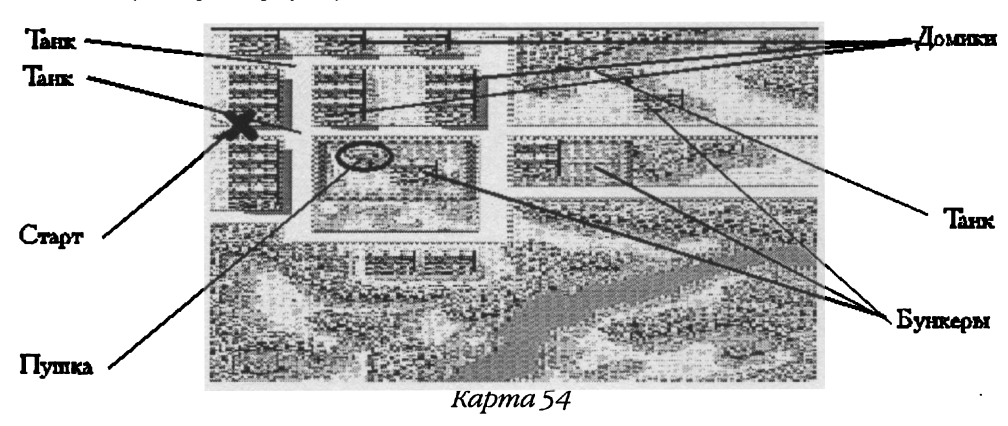

Карта 53



запад. Затем, на первом перекрестке, поверните на север. Бегите туда и уничтожьте там базутчика. Бегите по дороге, которая повернет на восток, и захватите там танк. Ведите его на запад к мосту. Пересекайте мост и поверните на север. Уничтожьте вражеский бункер и танк. Ведите его на юг и быстро уничтожьте последний вражеский бункер рядом с пушкой. Фаза окончена.

Фаза 2. Фантастический танк (Tanktastic)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками разрушить все вражеские бункеры и уничтожить всех солдат противника (смотри карту 54).



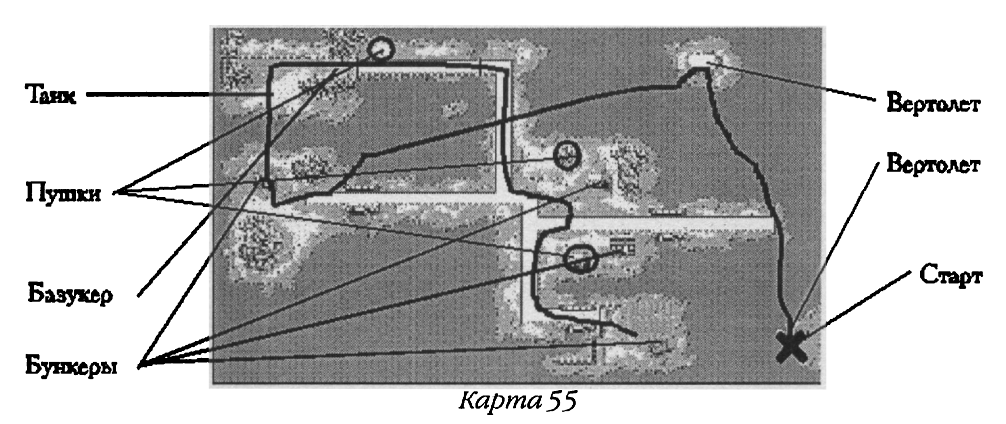

*Карта 54*

В начале фазы захватите танк и ведите его на восток. Стреляйте на север, во вражеский танк, до тех пор, пока не попадете. Расстреляйте так же домик в северо-восточном углу на перекрестке, поблизости от начальной точки миссии. Ведите танк на север по дороге (от начальной точки). На перекрестке уничтожьте очередное вражеское строение. Двигайтесь на запад между домами и разносите их по очереди. Около дороги за лесом находится вражеский танк, который откроет по вам огонь и самоуничтожится при попадании в деревья. Ведите танк на юг, а потом на восток к левой стороне домика, стоящего к северу от дороги. Выделите одного солдатика и бегите на северо-восток, уничтожив очередную вражескую постройку. Возвратитесь к танку и снова сгруппируйте команду. Второй танк противника стоит возле бункера на востоке. Его надо приманить к бункеру таким образом, чтобы он уничтожился от разрыва собственного снаряда. Расстреляйте бункер, а затем и пушку, расположенную к северо-западу от вас. Развернитесь кругом и гоните на запад к перекрестку. Проезжайте через него и ведите танк к следующему перекрестку. Вы должны подъехать к бункеру, окруженному забором с западной стороны. Стреляйте по забору, а затем и по бункеру. Дальше вам остается доразрушать оставшиеся здания на карте и перебить всех солдат, с чем вы должны справиться без особых потерь. Фаза окончена.

Фаза 3. Большое бегство (The Great Escape)

***Цель задания:*** тремя солдатиками разрушить все вражеские бункеры (смотри карту 55).

Захватите вертолет, стоящий в начальной точке, и летите к северо-восточному углу карты. Уничтожьте гранатой, брошенной с вертолета, вражеский вертолет, пока он не успел взлететь. Летите к концу дороги на юго-запад большого острова. Уничтожьте там вражеский домик. Летите к северо-западному краю карты и приземлитесь сразу за танком (после того, как вы уничтожите базутчика). Разделите пополам вашу команду и одну половину погрузите в танк. Используйте вертолет для нахождения целей и корректировки танкового огня. Ведите танк на север и уничтожьте там все, что можно уничтожить. Затем двигайтесь в танке на восток по дороге и уничтожьте пуш-



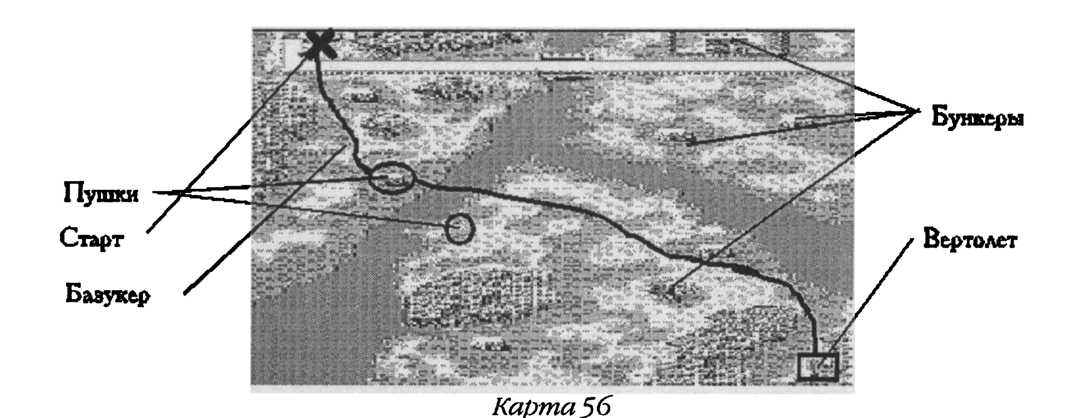
*Карта 55*

ку, которая стоит в юго-восточном конце острова. Уничтожьте еще один шлагбаум и езжайте на восток, а затем на юг. Уничтожьте пушки на перекрестке и вражеские бункеры чуть подальше. Езжайте на восток и уничтожьте бункер к северу от дороги. Дальше двигайтесь по дороге на юг. Расстреляйте там последний бункер. Фаза окончена.

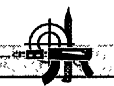
### Фаза 4. Громадина (Whoopeee)

***Цель задания:*** тремя солдатиками разрушить все вражеские бункеры, пушки и перебить всех солдат (смотри карту 56).

Захватите джип в начальной точке и ведите его на юг по западному краю карты. Задавите базутчика, стоящего рядом с пустой пушкой, а затем захватите ее одним солдатом. Стреляйте из нее через реку во вражеское орудие. Выходите из пушки и джипа, группируйте вашу команду и плывите по реке к юго-восточному углу карты. Там захватите вертолет, который оснащен ракетами с теплонаведением. С его помощью надо уничтожить все войска и постройки на карте. Фаза окончена. Миссия окончена.



*Карта 56*



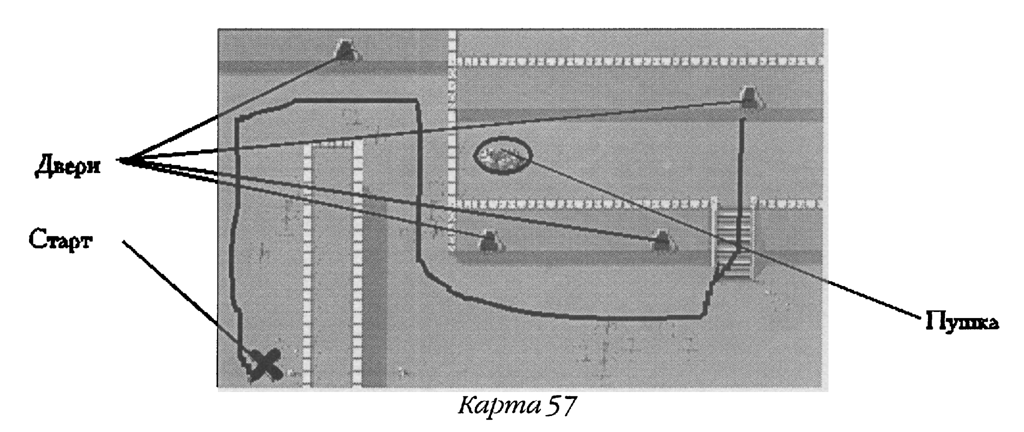
## Миссия 21. Исследуй мою дырку (Explore My Hole)

Миссия состоит из одной фазы.

Фаза 1. Слишком много людей (Too Much Man)

***Цель задания:*** одним солдатиком разрушить все вражеские бункеры (смотри карту 57).

Отбегите на восток, а затем на север, чтобы пушка не попала в вас с самого начала. Затем ракетами и гранатами «вынесите» все четыре вражеские двери и перебейте оставшихся солдат. Фаза окончена. Миссия окончена.



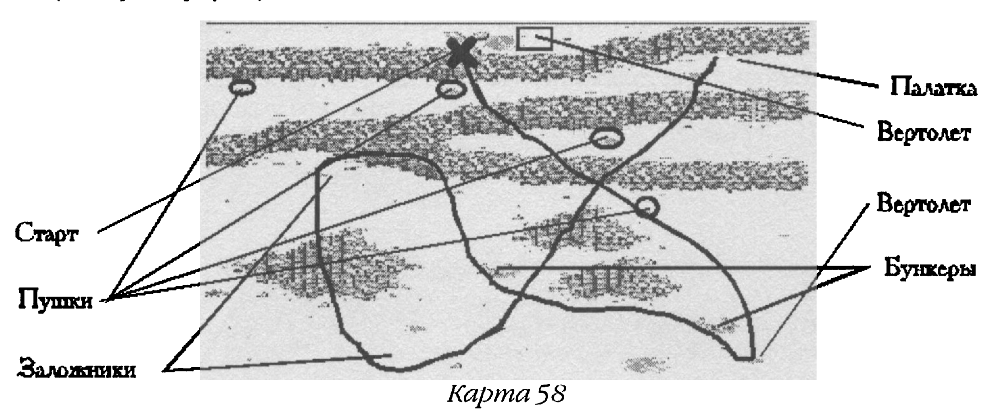

*Карта 57*

## Миссия 22. Пустынное бедствие (Desert Disaster)

Миссия состоит из четырех фаз.

Фаза 1. Ракетчик (Rocket Man)

***Цель задания:*** одним солдатиком разрушить все вражеские бункеры, убить врагов и спасти заложников (смотри карту 58).




*Карта 58*

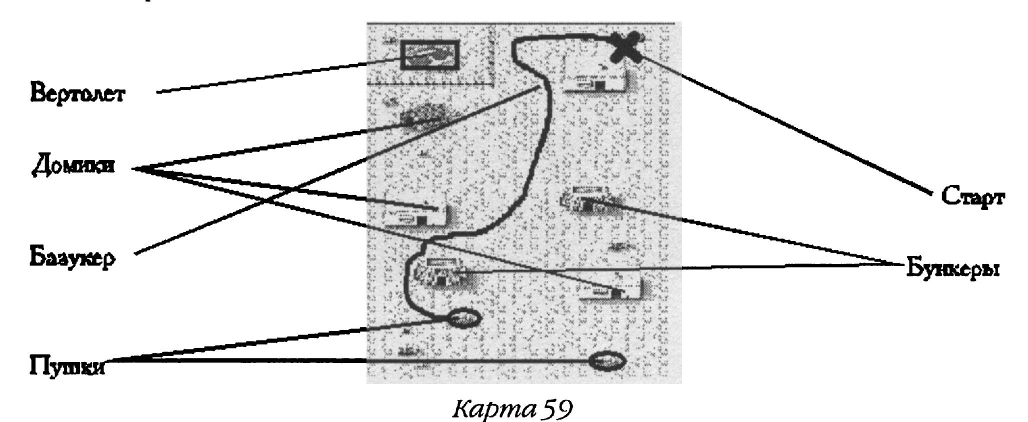
Как только фаза начинается, забирайтесь в вертолет и взлетайте. Летите к юго-восточному углу карты и уничтожьте там вражеский вертолет своими ракетами, пока он еще не взлетел. Раке-

тами также уничтожьте все пушки и бункеры на карте (смотрите, чтобы не задеть заложников). Добейте всех врагов, приземлитесь и подберите обоих заложников. Везите их к палатке в северо-восточной части карты. Фаза окончена.

### Фаза 2. Никаких идей (Running Out Of Ideas)

***Цель задания:*** одним солдатиком разрушить все вражеские бункеры (смотри карту 59).

Из начальной точки бегите вверх и налево. Там бросьте гранату во вражеский вертолет, пока он не взлетел (винт от него со свистом пролетит у вас над головой). Развернитесь на юг и уничтожьте базутчика. Бегите на юг дальше, уничтожая по пути всех вражеских солдат. Бегите в левую сторону, взорвите там бункер и захватите пушку. Из нее сразу же выстрелите по вражескому орудию. Расстреляйте еще два бункера в пределах досягаемости. Выйдите из пушки и добейте оставшихся в живых врагов. Фаза окончена.

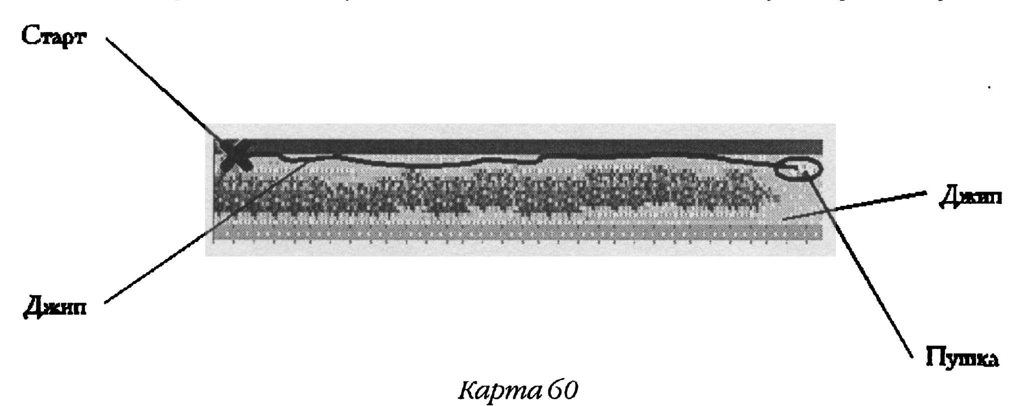



*Карта 59*

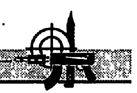
### Фаза 3. И они отключены! (And They're Off)

***Цель задания:*** одним солдатиком разрушить все вражеские бункеры, не дать уничтожить гражданское население (смотри карту 60).

Для выполнения этой фазы от вас потребуется очень хорошая реакция, так как вражеский джип может «невзначай» задавить мирных граждан, тогда миссия обрывается. Захватите джип и гоните его на восток, остановив его только недалеко от забора. Бросьте гранату в забор. Снова садитесь в джип и продолжайте путешествие. Снова остановите его у забора, выстрелите в забор




*Карта 60*

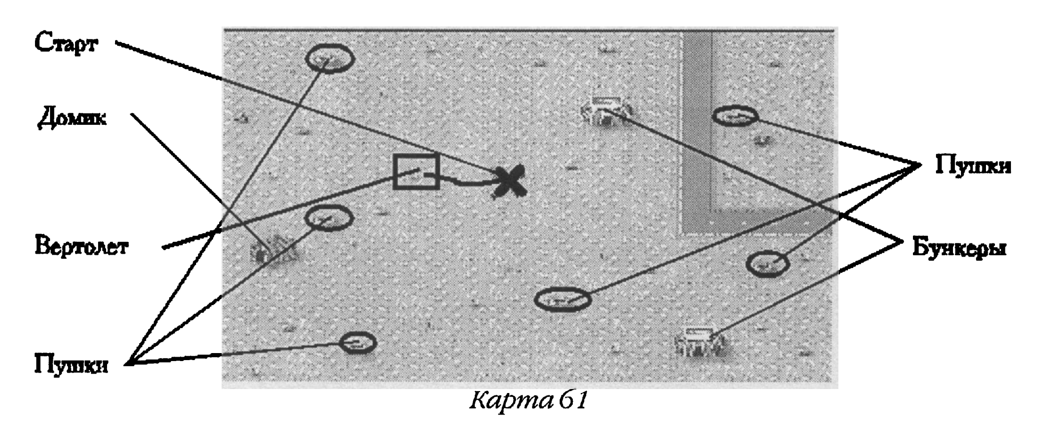


ракетой и продолжайте движение. Доехав до восточного края, захватите пушку и расстреляйте из нее вражеский джип. Фаза окончена.

Фаза 4. Вперед к цели (Go For It)

***Цель задания:*** одним солдатиком разрушить все вражеские бункеры и убить всех врагов (смотри карту 61).

Бегите налево и захватите вертолет сразу после начала фазы. Уничтожьте с его помощью все наземные цели и вражеский вертолет. Фаза окончена. Миссия окончена.




*Карта 61*

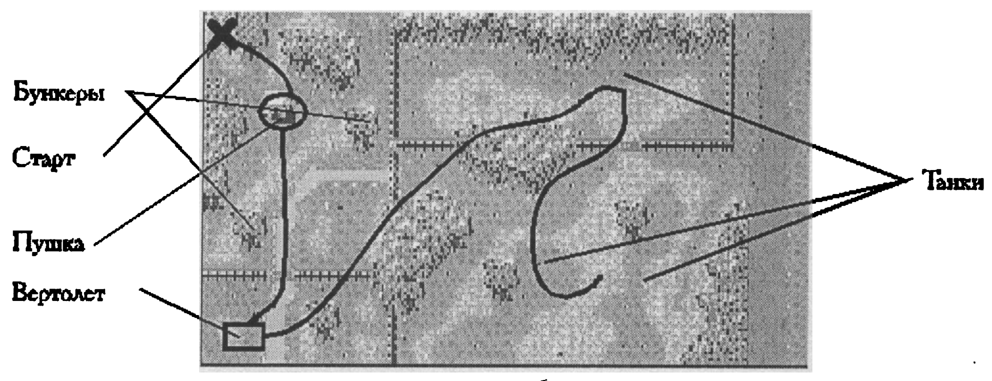
## Миссия 23. Причалы и смерть (Moors & Mortem)

Миссия состоит из пяти фаз.

Фаза 1. Восторг овечки (Sheep Shearer's Delight)

***Цель задания:*** двумя солдатиками разрушить все вражеские бункеры и убить всех врагов (смотри карту 62).

Бегите на юго-восток и захватите там пушку. Расстреляйте бункеры и баррикады. Выйдите из пушки и двигайтесь на юг, где надо захватить вертолет. Летите на северо-восток и приземлитесь около танка. Выделите одного солдатика и захватите им танк. Уничтожьте из него баррика-

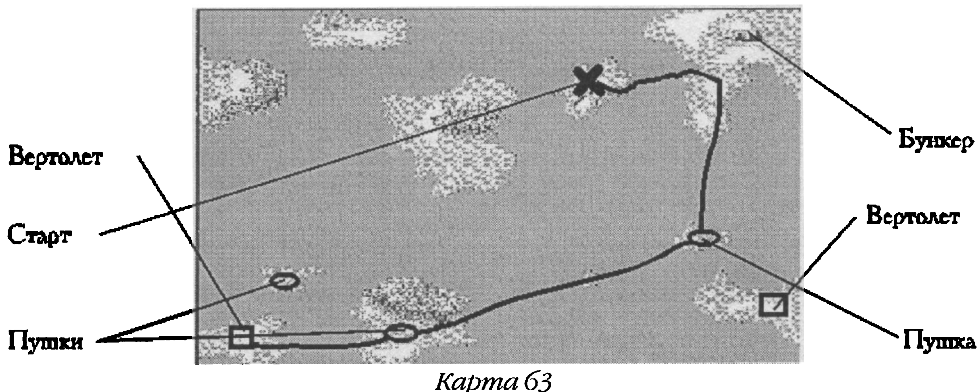



*Карта 62*

ды. Переключитесь на вертолет и летите чуть ниже расстрелянной вами баррикады. Найдите два вражеских танка и зависните над ними. Они откроют огонь по вертолету, но не достанут его. Переключитесь на танк, подберитесь к врагам сзади и уничтожьте обоих. Фаза окончена.

### Фаза 2. Ирландские записки (Ireland Records)

***Цель задания:*** тремя солдатиками разрушить все вражеские бункеры и убить всех врагов (смотри карту 63).



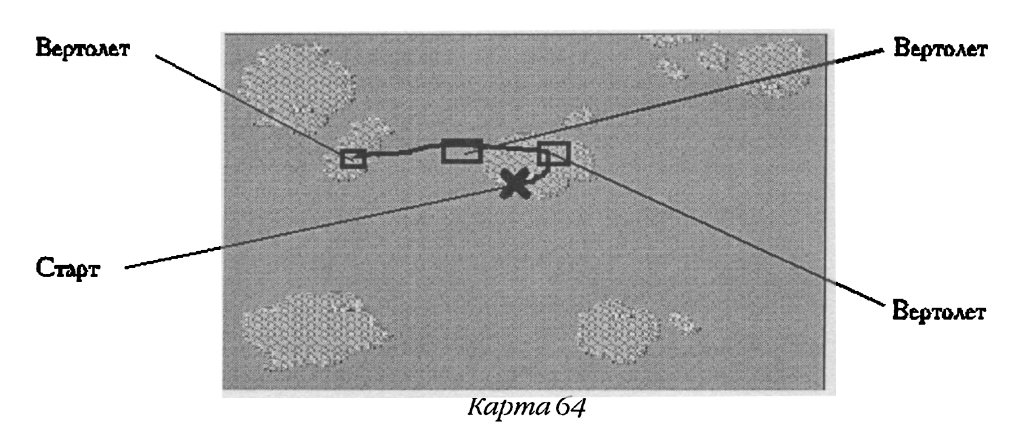

*Карта 63*

Из начальной позиции плывите на северо-восток к полуострову. Не обращая внимания на бункер, бегите в южный конец полуострова. Войдите в воду и плывите на юг к острову с пустой пушкой. Захватите ее и выстрелите в нижний правый край экрана, чтобы уничтожить вражеский вертолет (сначала дождитесь, пока он приземлится). Плывите к маленькому островку на юго-западе карты, а затем — к большому острову на западе. Захватите пустую пушку и расстреляйте из нее вражеское орудие. Плывите к юго-западному острову и захватите там вертолет. Летая на нем, уничтожьте ракетами все оставшиеся цели на карте. Фаза окончена.

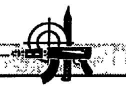
### Фаза 3. О боже, помоги мне! (Gawd Help Me)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками уничтожить два вражеских вертолета (смотри карту 64).

Сразу после начала миссии захватите вертолет и уничтожьте ракетами «вертушку» против-




*Карта 64*

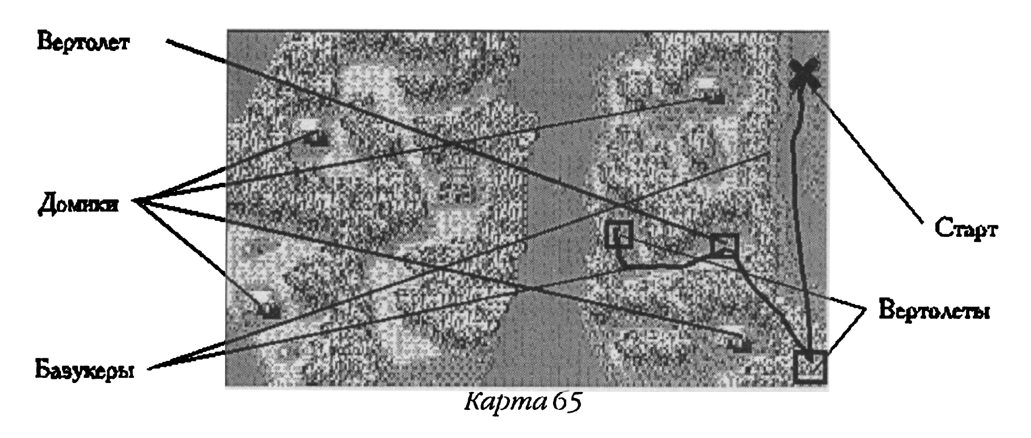


ника. Летите на запад и уничтожьте еще один вражеский вертолет, который как раз приземлился. Фаза окончена.

### Фаза 4. Сумасшедший вертолет (Chopper Crazy)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками уничтожить всех врагов (смотри карту 65).

Плывите на юг по реке и уничтожьте базутчика, стоящего на западном берегу. Плывите через реку, выбирайтесь на сушу и захватывайте вертолет в юго-восточном углу карты. Летите к близлежащей поляне и расстреляйте вертолет врага, который только что приземлился. Раздавите своим вертолетом базутчика, который прячется за деревьями. Захватите второй вертолет, оборудованный тепловыми ракетами. С его помощью уничтожьте всех оставшихся врагов и домики на карте. Фаза окончена.

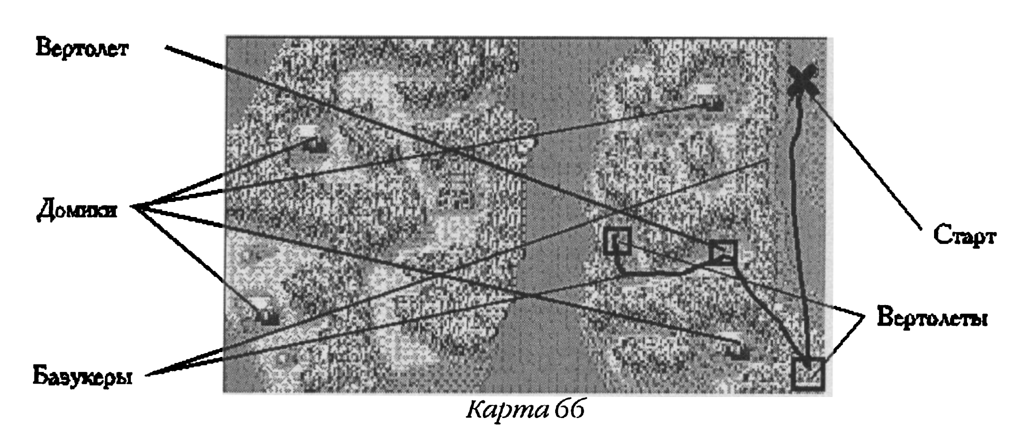



*Карта 65*

### Фаза 5. Остановите голубя (Stop The Pigeon)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками уничтожить всех врагов, разрушить здания (смотри карту 66).

Быстро бегите к северу острова и захватите вертолет (особое внимание следует обратить на колья). Сразу же летите к юго-западному углу карты и уничтожьте там два вражеских вертолета. Затем найдите и уничтожьте две пушки. Фаза окончена. Миссия окончена.




*Карта 66*

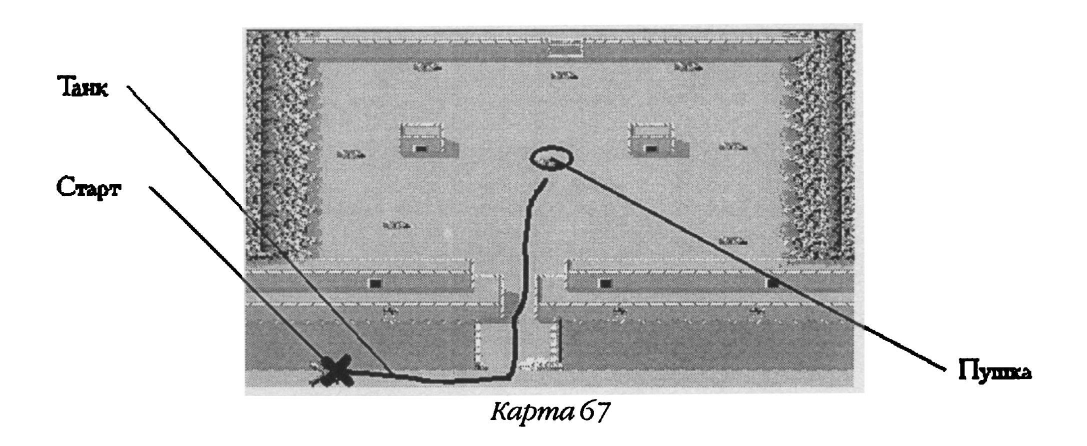
## Миссия 24. Бомбим базу (Bomb The Base)

Миссия состоит из шести фаз.

### Фаза 1. Спасти мешок с дерьмом (Save That Scumbag)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками уничтожить вражескую пушку (смотри карту 67).

Бегите в юго-восточный угол карты и захватите там танк. Ведите его в центральную область карты. Уничтожьте там пушку. Фаза окончена.

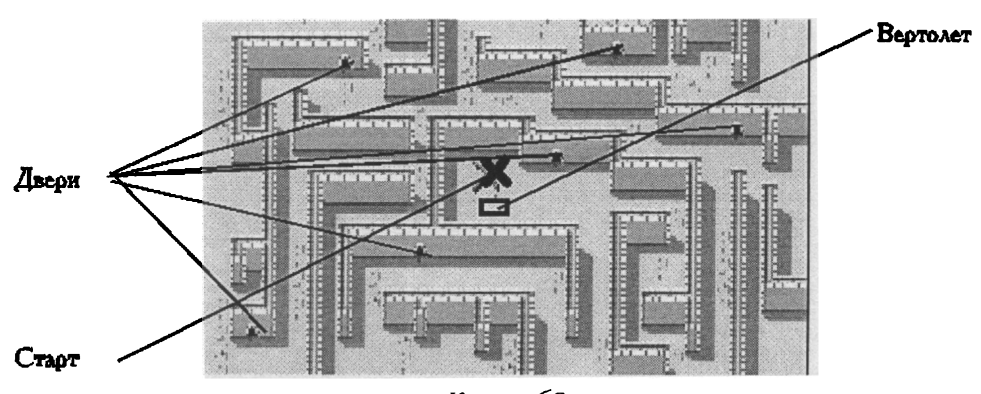



*Карта 67*

### Фаза 2. Один человек — три вертолета (One Man Three Choppers)

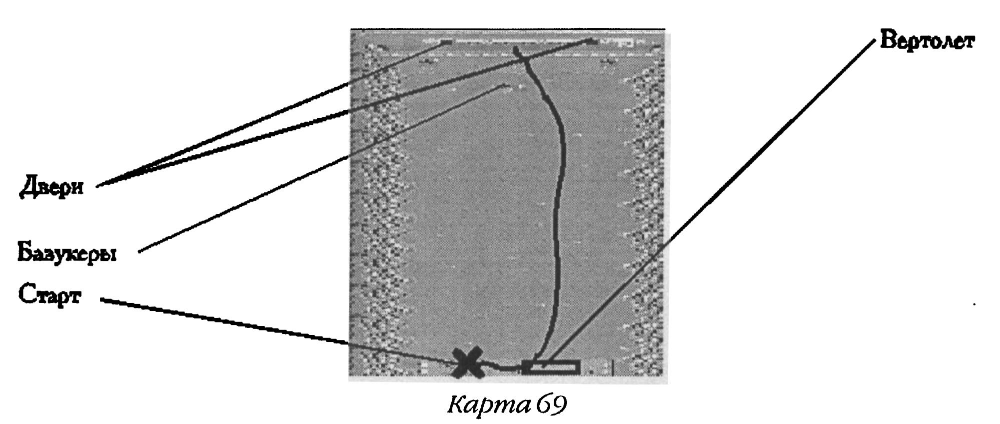
***Цель задания:*** четырьмя солдатиками уничтожить все строения (смотри карту 68).

Бегите вниз. Там вас ждет вертолет. Захватите его и уничтожьте все двери с белыми полосками. Фаза окончена.




*Карта 68*






*Карта 69*

Фаза 3. Водная могила (A Watery Grave)

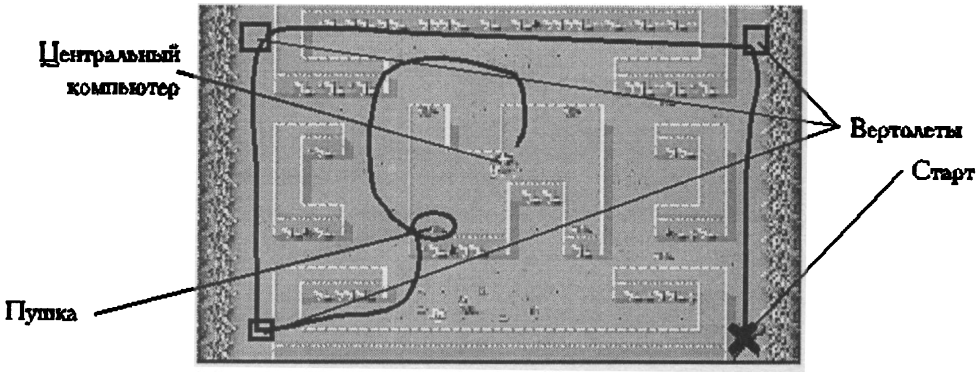
***Цель задания:*** четырьмя солдатиками уничтожить все строения, убить всех врагов (смотри карту 69).

Захватите вертолет и летите на север. Летите над базутчиками, которые будут палить по вам. Остров окружен минами, и при детонации (от падения ракеты) они взорвутся, уничтожив всех врагов на острове. Приземляйтесь на узкой полоске в северной части карты (это трудно, но возможно). Уничтожьте две двери и вражеские войска. Фаза окончена.

Фаза 4. Выключить систему! (System Off)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками уничтожить все строения, убить всех врагов, уничтожить центральный компьютер (смотри карту 70).

Бегите в северо-восточный угол карты и захватите вертолет. Быстро летите к северо-западному углу карты и уничтожьте вражескую «вертушку». Затем быстро летите к юго-западному углу карты и уничтожьте только что приземлившийся вертолет противника. Найдите и уничтожьте зенитку, способную стрелять по вертолетам. После того, как пушка уничтожена, расстреляйте с воздуха всех солдат противника. Летите в центр карты и расстреляйте многоцветный купол центрального компьютера. Фаза окончена.

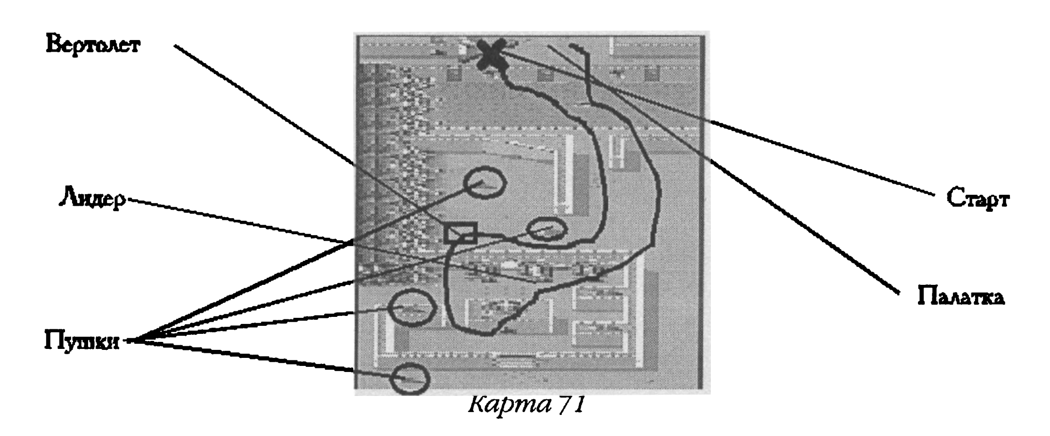



*Карта 70*

Фаза 5. Терпи, солдат (Stick Em Up Cod Breath)

***Цель задания:*** четырьмя солдатиками уничтожить все строения, убить всех врагов (смотри карту 71).

Пошлите всех солдат на юг через озеро слизи. Бегите сначала на запад, а затем на юг мимо двух пушек. Захватите вертолет. Найдите и уничтожьте все пушки, а также двери. Убейте всех врагов до того, как приземлиться около лидера, захваченного в плен. Приземлитесь около него и подождите. Лидер войдет в вертолет. Летите к палатке. Фаза окончена.

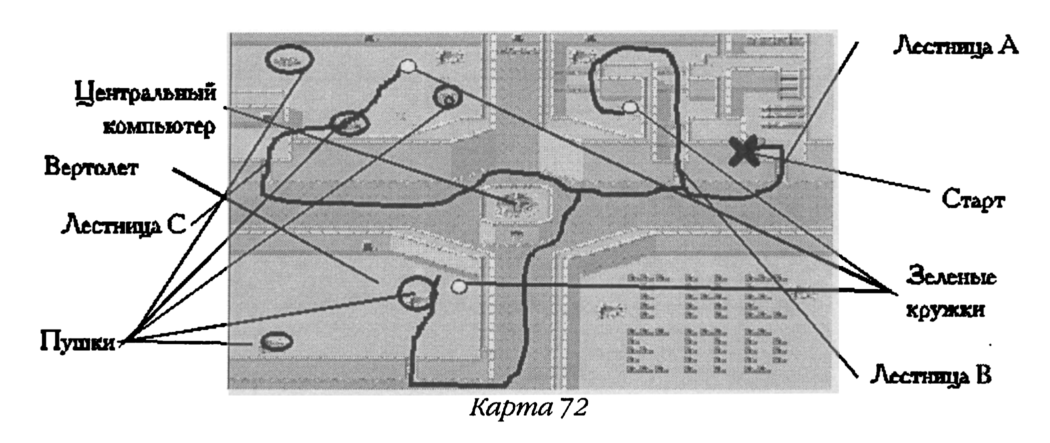



*Карта 71*

Фаза 6. Смертоослиный Ледовкусоластик (Donkeydeathtasticelastic)

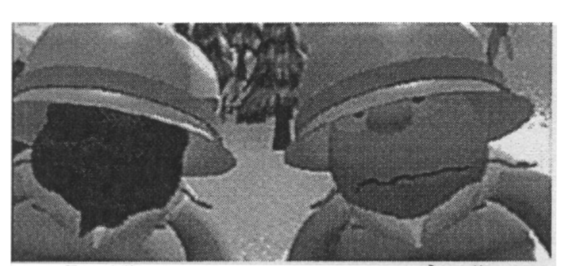
***Цель задания:*** шестью солдатиками уничтожить все строения, убить всех врагов (смотри карту 72).

Это задание особенно трудно вследствие того, что оно должно быть завершено всего за 99 секунд. К тому же это последняя миссия в игре. В дополнение ко всему нет никакой карты (правда, в данной статье она существует, потому что была «содрана» самым извращенным способом). Из-за ограничения времени команда должна быть разделена на три группы, каждая из которых выполняет свое задание одновременно со всеми (надо научиться быстро переключаться между груп-




*Карта 72*





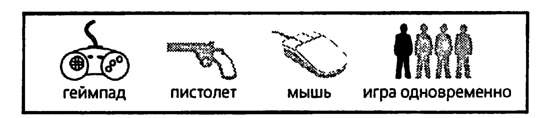
*Давай закурим, товарищ, по одной ...*

пами). Из начального расположения пошлите всех солдат на юг, в озеро слизи. Выделите одного солдатика и отдайте ему все гранаты и ракеты (Команда 1). Поставьте его на лестнице «Б». Остаток вашей армии пошлите на север за центральный компьютер. В это время командой 1 уничтожьте барьеры четырьмя гранатами, брошенными между ними. Переместите остальных на запад от центрального компьютера и разделите их на две команды (Команды 2 и 3). Ведите Команду 1 на север и уничтожьте следующие две баррикады. Пошлите Команду 2 вплавь к лестнице «С», а команду 3 — к юго-востоку. Поставьте Команду 1 слева от полосатой двери. Пушка на западе будет стрелять по вам и самоуничтожится. Это нужно для Команды 2, чтобы выполнить задачу. Возьмите Команду 1 и уничтожьте последнюю остающуюся баррикаду четырьмя гранатами и залпами базуки. Пошлите Команду 3 к южному краю карты. Пошлите Команду 2 на лестницу и посадите их в пустую пушку. Расстреляйте вражескую пушку и полосатую дверь. Выйдите из пушки и встаньте на зеленый кружок. Поставьте Команду 1 за зеленый кружок чуть южнее ее расположения. Ведите Команду 3 на запад к лестнице. Чуть-чуть поднимитесь по лестнице и взорвите мину. Уничтожьте пушку и дверь. Встаньте на зеленый кружок. Он станет красного цвета. Туда прилетит вертолет. Захватите его и быстро уничтожьте все оставшиеся двери и центральный компьютер. Фаза окончена. Миссия окончена. Игра окончена.

# SYNDICATE

## Синдикат

Издатель ............................... **Bullfrog**
Изготовитель ....................... **Bullfrog**
Размер ........................................ **1 CD**




**НАША ОЦЕНКА**
Изображение ............. ★★★★★
Звук ............................ ★★★★☆
Сюжет/концепция ...... ★★★★★

**ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС**
Играть в первый раз ... ★★★★★
Играть снова и снова .. ★★★☆☆
Играть с друзьями ...... нет

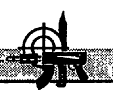
**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**


# Глава первая. Введение

### О создателях

Фирма Bullfrog не нуждается в рекламе — всем известно, что каждый новый ее продукт всегда содержит в себе нечто совершенно новое — подход, технологию или сюжет. Нередко бывало и так, что игра, выпущенная в свет усилиями талантливых Bullfrog'овских программистов, давала жизнь целому жанру. Причем жанр этот всегда оказывался очень живучим, вызывая огромное количество клонов и подражаний. Об одном таком эпохальном произведении игрового искусства мы и хотим поведать читателю.

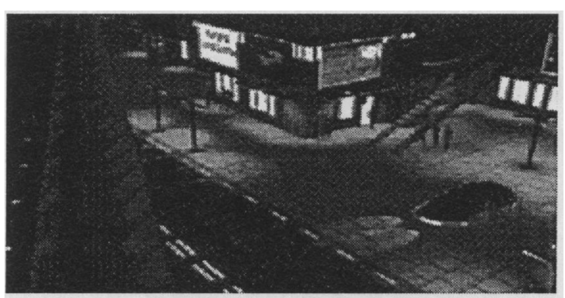
Игра Syndicate, выпущенная Bullfrog в далеком 1993 году, до сих пор не утратила своей былой популярности, что подтверждается неизменным ее присутствием в российских хит-парадах. А в начале 1995 года были выпущены продолжения Syndicate: North American revolt (Синдикат: Североамериканская революция) и римейки этой великолепной игры для многих платформ, включая Amiga и 3DO. В этой статье рассматривается именно версия для 3DO, отличающаяся от предка улучшенной графикой и отличным звуком, не идущим ни в какое сравнение с режущими слух потугами PC. Относится же Syndicate к одному из самых популярных в массах жанров — динами-



ческой стратегии, а точнее, тактике.

Игровой процесс интересен прежде всего своей динамичностью и великолепной прорисовкой деталей. Поле боя изображается в виде набора красочных, отлично прорисованных спрайтов, представленного в изометрической проекции (для тех, кто еще не знает, что это такое, поясняю — вид «сверху-сбоку»). Реализм происходящего способен повергнуть игрока в шок — здесь, например, вы спокойно можете перестрелять все окна в зданиях, а там — завалить улицу кучами кровавых стонущих трупов. Немного разочаровывает то, что изображение является все же не полностью, а псевдотрехмерным, т.е. на поле боя еще остаются области, куда не может проникнуть бдительное око игрока (например, территории, скрытые стенами зданий). И тем не менее, этот единственный, пожалуй, недостаток не способен испортить общего впечатления от игры.

## Сюжет



*Я знаю, город будет ...*

Итак, на дворе двадцать третье столетие. Подобие мирового порядка, известного нам в конце двадцатого века, рассыпалось в прах. Население старушки Земли давно перевалило за десятый миллиард. В результате постоянно нарастающей конкуренции все больше мелких и крупных предприятий стало объединяться под эгидой огромных концернов. Их бюджеты, достигающие десятков миллиардов кредов, без труда проглатывали мелких конкурентов или экономическими путями вынуждали их к банкротству. Неудивительно, что уже к концу 22 века мировой индустрией правили концерны, масштабы которых сегодня невозможно представить. Обороты и прибыли монополий выросли до астрономических сумм, которые в скором времени позволили им оказывать значительное влияние на правительства некоторых государств. Значение концернов на политической арене резко возросло, активное их вмешательство в политику являлось лишь вопросом времени. Наконец, в 2223 году несколько крупнейших промышленных монополий объявило о своей консолидации, которая и повлекла за собой созыв так называемого Мирового Правительства. Его господство не было ни демократическим, ни, тем более, выборным. Не трудно догадаться, какие вопросы являлись первоочередными на повестке дня МП.

Жалкие очаги народного движения были жестоко подавлены, экологические организации во главе с Greenpeace — оттеснены на второй план и распущены после открытого выступления — протеста против недопустимой эксплуатации окружающей среды, стонущей под игом буровой вышки и ковша бульдозера. Человеческая жизнь и благосостояние народа не означали более ничего, в расчет принимались лишь оборот товаров и прибыли. Остатки иллюзий были окончательно развеяны. Рабочие мира фактически сделались рабами концернов, что, разумеется, негативно сказалось на их желании трудиться, а, значит, и на доходах монополий. Это обстоятельство поставило перед МП новую задачу — необходима была полная автоматизация целых отраслей мирового хозяйства: участились случаи террористических актов, нередки были и массовые стачки.

Проблема была разрешена нейробиологами одного из крупнейших в Европе концернов Eurocorp. Результатом нескольких лет кропотливой работы стал настоящий прорыв в области нейротехнологий. Новый процессор CHIP, будучи вживленным в затылок человека, полностью захватывал контроль над его мыслями и чувствами, стимулируя его мозг особым электромагнитным полем. Девиз, под которым велась рекламная компания CHIP, звучал так: «Why change your world when you can change your mind.» («Зачем вам изменять ваш мир, если вы можете изменить ваши чувства»). Это изобретение и послужило МП универсальным инструментом для манипуляций и управления населением Земли. Специально созданная служба следила за внедрением CHIP, и вскоре

на планете практически не осталось людей, действия которых не контролировались бы МП посредством этого технического дурмана. Исключением из правила являлись, разумеется, главы концернов.

Но очень скоро выяснилось, что не только концернам было выгодно использование CHIP. 200 лет пребывающие в анабиозе криминальные структуры вновь почувствовали почву под ногами. Крохотные каналы на поверхности кремниевого кристалла распахнули перед мафией все двери, и прежде, чем МП смогло что-либо предпринять, огромные преступные организации, окрестившие себя синдикатами, уже заняли многие важные места и начали оказывать сильнейшее давление на политику МП. Началась полномасштабная война за сферы влияния на планете. На смену же простому солдату пришел более совершенный организм — киборг, объединивший в себе разум и расчет человека с нечувствительностью и точностью машины.



*Я не убийца, я только учусь.*

# Глава вторая. Вы и ваша миссия

## Два слова о вас и ваших подопечных

Итак, вы, молодой и перспективный менеджер, получивший образование в Европе, имея восемь отвратительно сделанных киборгов (четверо мужских и четверо женских особей), несколько тысяч кредов и исследовательский отдел, обязаны распространить свое влияние на весь мир. Цель эта так же ясна, как и невыполнима, ведь против десятка огромных синдикатов, правящих планетой, вы пока можете выставить лишь собственное огромное стремление к власти.

Кроме электромагнитного поля, с помощью которого вы внушаете киборгам ваши приказы, процессор CHIP воздействует на мозг каждого солдата инъекциями IPA (Intelligence, Perception, Adrenaline — интеллект, восприятие, адреналин). Изменяя пропорции введения этих трех наркотиков, вы влияете на способность киборга принимать самостоятельные решения. Подробнее в главе «IPA-инъекции».

Каждая миссия содержит конкретную задачу, которую вам предстоит выполнить. Каждой миссии соответствует определенный ландшафт, представляющий собой, как правило, участок населенного пункта, за которым вы наблюдаете через оптику специального видеобота.

Наряду со смертельно опасными врагами, вашим киборгам будут встречаться обыкновенные рабочие, спешащие по своим делам. Вопреки расхожему мнению, что Syndicate — жестокая игра, и что она является идеальной для поклонников компьютерного насилия, вам совершенно невыгодно уничтожать мирных граждан.

*Итак, первая заповедь начинающего менеджера: никогда не уничтожай мирных граждан — это грозит тебе штрафом и неприятностями с полицией.*

В промежутках между выполнениями всех 50 миссий вам предстоит контролировать налоговую политику на захваченных территориях (подробнее в главе «Налоги»). Вы также должны оснащать и лечить своих киборгов, а когда позволяют средства — делать в исследовательском от-



деле заказы на оборудование и экипировку солдат. Помните, что менеджер синдиката обязан быть мастером стратегии, экономики и планирования. Это ремесло не для слабонервных — вам ежедневно придется отправлять людей почти на верную гибель, и пусть вас не гложет тоска по напрасно погубленным душам, иначе рискуете разделить их печальную участь.

## Предварительные действия, конфигурация синдиката

### Главное меню

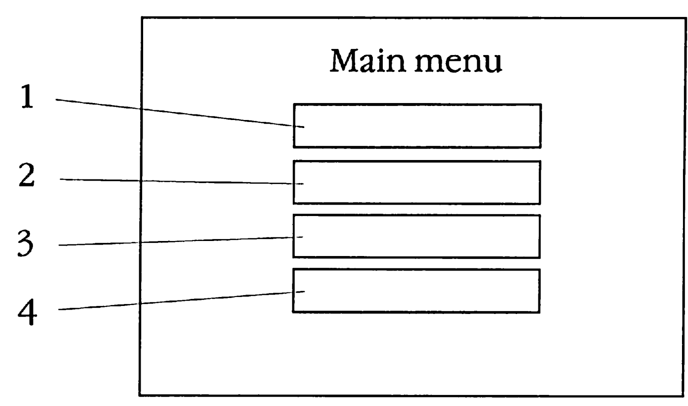



*Схема 1. Стартовое меню*

*Схема 1. Стартовое меню*

1. Configure company (конфигурация синдиката)
2. Begin mission (начать миссию)
3. Load and save game (сохранение)
4. Reset game (перезапуск игры)

Чтобы ваш синдикат начал свою деятельность сразу после вводного мультфильма, советуем выбрать клавишами крестовины пункт Begin mission и нажать кнопку (A). Таким образом, вы перейдете к стратегической карте. В этом случае именем вашей организации будет Bullfrog. Сменить имя и, если угодно, ваш фирменный логотип — программа предлагает их более сорока — вы можете в пункте меню Configure company (конфигурирование синдиката).

*Во всех меню нажатие кнопки (B) позволяет переключать курсор на управление различными окнами, а уже после переключения в нужное окно вы выбираете отдельные пункты при помощи клавиш крестовины и кнопки (A).*




*Главное меню.*

## Создание синдиката

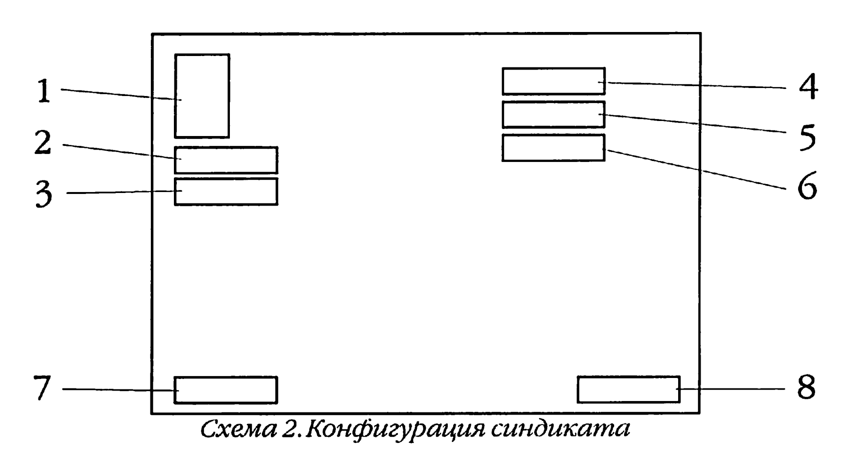
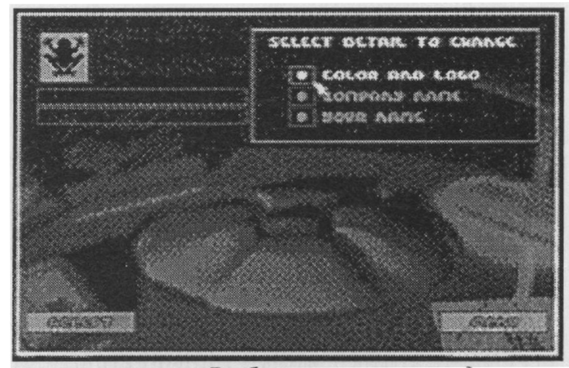



*Схема 2. Конфигурация синдиката*

*Схема 2. Конфигурация синдиката*

**1.** Действующий логотип
**2.** Действующее имя менеджера
**3.** Действующее название синдиката
**4.** Colour and logo (изменение логотипа и цвета)
**5.** Company name (изменение названия синдиката)
**6.** Your name (изменение имени менеджера)
**7.** Accept (принять изменения и двигаться дальше)
**8.** Menu (вернуться в стартовое меню без каких-либо изменений)

*Следует взять на заметку, что пункты Accept (принять) и Menu (возврат в стартовое меню) характерны для всех меню игры и везде выполняют одинаковые функции. Поэтому далее в описании схем мы будем только упоминать присутствие этих пунктов, не поясняя их назначения. То же самое касается пунктов OK (применить) и Cancel (отменить).*




*Выбор логотипа синдиката.*

В окнах 1, 2 и 3 (см. схему 2) соответственно изображены тот логотип, то ваше имя и то название синдиката, которые являются действующими на данный момент. В пунктах 5 и 6 предлагается соответственно изменить ваше имя и название синдиката. Здесь все просто — клавишами крестовины выбираете нужную букву на матрице, она появляется в окне. После набора нажмите кнопку (A) на пункте OK (применить). Если же вы решили отказаться от изменения имени, то нажмите (A) в пункте Cancel (отменить).

О пункте 4 схемы 2 (Colour and logo — логотип и цвет), куда вы попадете, нажав (A) в пункте 4 схемы 2 (изменение логотипа и цвета), следует рассказать подробнее (см. схему 3).

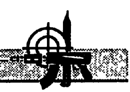


*Схема 3. Выбор цвета и логотипа (попадаем из пункта 4 на схеме 2)*

**1.** Выбранный логотип
**2.** Выбранное название синдиката
**3.** Выбранное имя менеджера
**4.** Альтернативный логотип
**5-6.** Изменение цвета
**7-8.** Изменение картинки
**9.** OK
**10.** Cancel
**11.** Accept
**12.** Menu

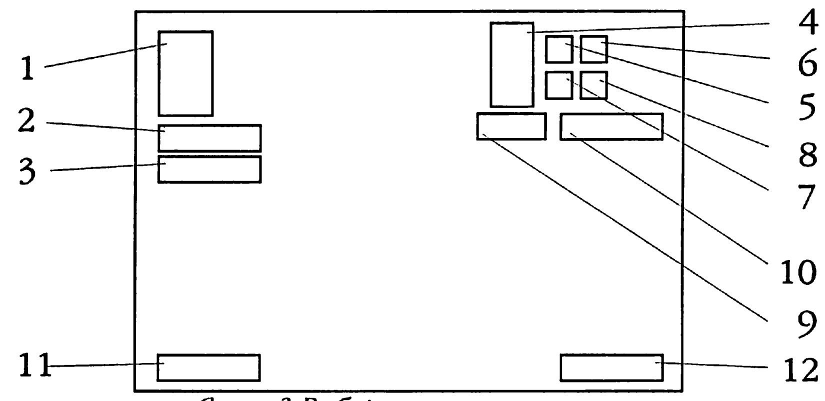


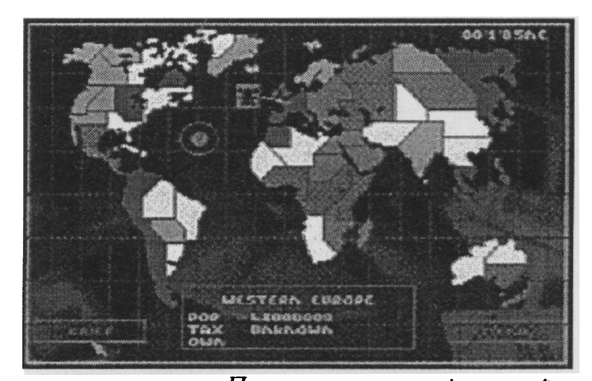

*Схема 3. Выбор цвета и логотипа*

Пункты 1, 2 и 3 идентичны пунктам 1, 2, 3 схемы 2. Назначение пунктов 9 (OK), 10 (Cancel), 11 (Accept) и 12 (Menu) мы уже упоминали. В окне пункта 4 вы видите изображение определенного логотипа и цвета — их вы определяете нажатием (A) в пунктах 5 и 6 (для цвета) и 7 и 8 (для картинки логотипа). Следует также указать, что определенным вами в этом пункте цветом синдиката будут закрашиваться завоеванные вами территории.

## Стратегическая карта

*Схема 4. Стратегическая карта*

**1.** Время
**2.** Карта
**3.** Активная территория
**4.** Brief (выбор территории и переход к досье разведывательного отдела)
**5.** Menu
**6.** Название территории
**7.** POP (финансовый резерв территории)
**8.** Tax (налог)
**9.** OWN или STAT (настроение населения)
**10-11.** Изменение налога



*Политическая карта мира.*

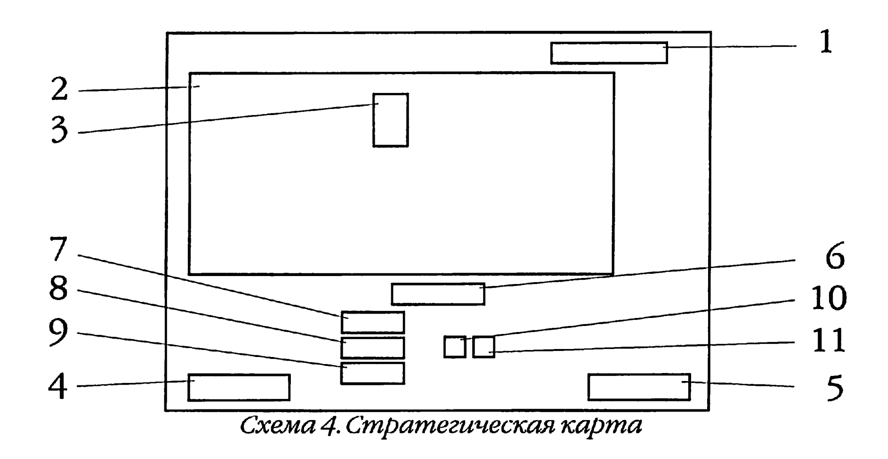


*Схема 4. Стратегическая карта*

Итак, перед вами — стратегическая карта мира. Не удивляйтесь, заметив явное несходство политической карты мира 20 века с картой 23, ведь МП никогда не брало в расчет исторические и этнические факторы. Карта разбита на 50 разноцветных областей. Ваша прямая задача заключается в окраске всего земного шара в цвет, олицетворяющий ваш синдикат. Пока же вам доступна только Восточная Европа, да и ее еще предстоит завоевать. В окне, расположенном ниже карты, содержится информация о названии текущей области (пункт 6), финансовом резерве региона (пункт 7) и вашем налоге (пункт 8; см. также «Налоги»). Разумеется, вы не можете ни устанавливать налогов, ни определять настроение населения (пункт 9) на территориях, еще не завоеванных вами. Пункт Menu (5) служит для возврата в основное меню, а окно Brief, которое появляется только на доступной для захвата территории, означает переход к досье разведывательной службы, которая предоставит всю необходимую информацию о предстоящем вторжении (за деньги, разумеется).

## Досье разведывательного отдела

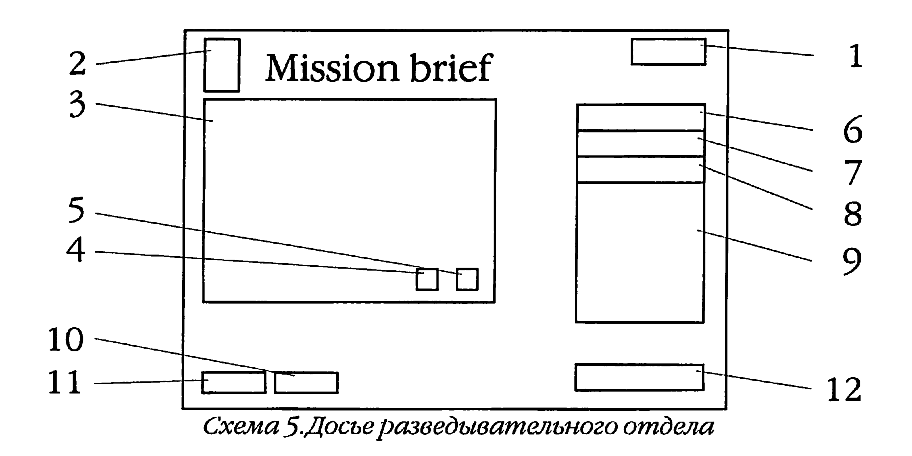


*Схема 5. Досье разведывательного отдела*

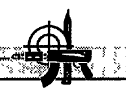


*Схема 5.Досье разведывательного отдела*

**1.** Время
**2.** Ваш логотип
**3.** Текст задания
**4-5.** Листание страниц
**6.** Ваш банковский счет
**7.** Info + цена (покупка дополнительной информации)
**8.** Enhance + цена (покупка масштаба карты)
**9.** План местности
**10.** Accept (подтверждение и переход к планированию миссии)
**11.** Map (возврат к стратегической карте)
**12.** Menu

В самом большом окне (3) этого меню содержится описание вашей миссии. При помощи пунктов Info (7) и Enhance (8) вы можете приобрести дополнительные сведения или увеличить подробность и масштаб карты (последнее рекомендуется делать всегда). Покупка производится нажатием кнопки (A) в соответствующей графе. Если вы накупили много информации о предстоящей миссии, и она не помещается на одну страницу, можно ее полистать при помощи кнопок (LShift)/(RShift) или пунктов 4 и 5. На миниатюрной карте (9), для которой вы только что купили дополнительную информацию в пункте Enhance, можно увидеть расположение всех вражеских агентов, цель миссии, транспорт — словом, все, что может представлять для вас интерес. Обозначения на плане — такие же, как на сканере (см. «Что можно увидеть на сканере»). Скроллируется изображение нажатием (A) на краях окна. Окно с цифрами 30000 (или уже меньше) (6) означает количество оставшихся у вас на банковском счету денег. Пункт Map (11) вернет вас к карте, а Accept (10) переведет вас к планированию миссии.

# Глава третья. Планирование миссии

## Основной экран

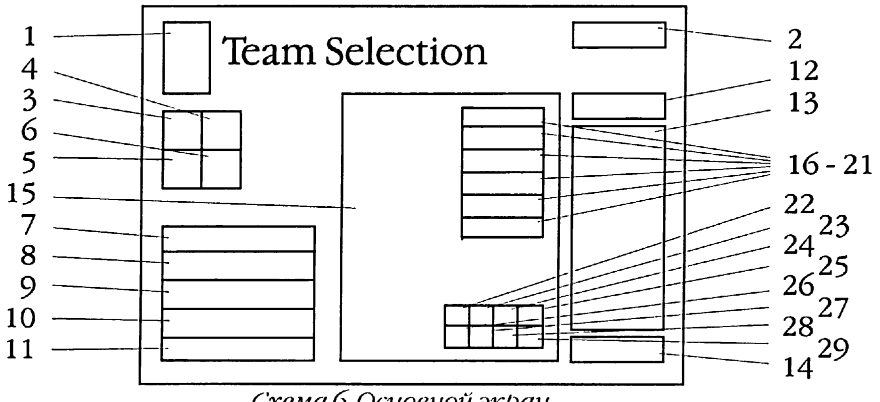
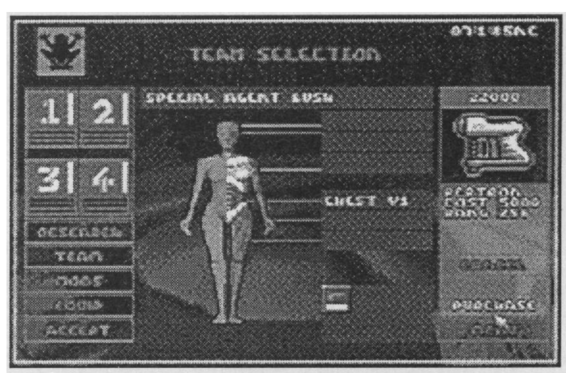


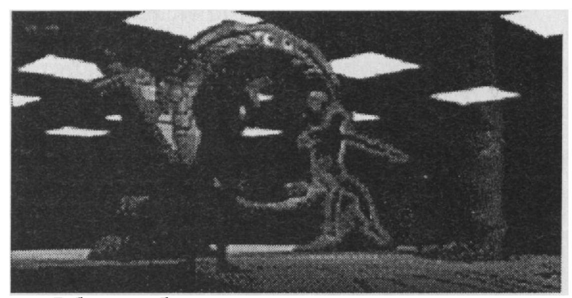

*Схема 6. Основной экран*

*Схема 6. Основной экран*

**1.** Ваш логотип
**2.** Время
**3-6.** Окна агентов (окно в рамке — окно активного агента)
**7.** Research (переход в исследовательский отдел)
**8.** Team (переход в криокамеру)
**9.** Mods (переход к отделу модернизации)
**10.** Equip (переход к закупке вооружения)
**11.** Accept (начало миссии)
**12.** Ваш банковский счет
**13.** Список предлагаемых киборгов, оружия или органов
**14.** Menu
**15.** Имя и изображение активного киборга
**16-29.** Восемь окон, зарезервированных для арсенала данного киборга.



*Оружие индивидуального одурманивания.*


*Я бы в киборги пошел, пусть меня научат.*

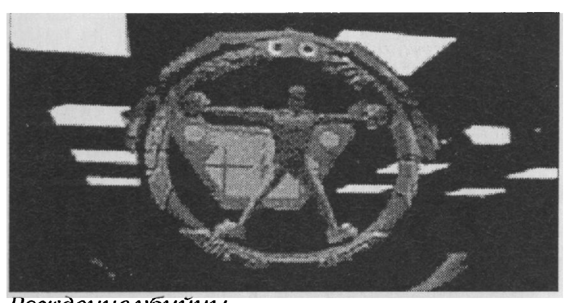
Вверху окна Team selection (основной экран, схема 6) вы увидите ваш логотип (1) и время (2) (по новому времяисчислению). Ниже логотипа расположено четыре зеленых квадрата с цифрами от одного до четырех (3- 6). Каждый из них соответствует одному из тех четырех киборгов, которых вы собираетесь взять на задание. Киборг, номер которого обведен рамкой, изображен на крупной картинке справа (15). Все покупки и модернизации (9-10) производятся именно для него. Для выбора другого агента служат обе кнопки LShift и RShift. Ниже номеров находится пять пунктов (7-11), при помощи которых вы модернизируете и оснащаете ваших солдат.

О пункте Research (7) (исследовательский отдел) мы расскажем позже, сейчас займемся рассмотрением трех самых часто используемых пунктов: криокамера (8), отдел модернизации (9) и закупка вооружения (10).

## Криокамера

Раздел Team (пункт 8 на схеме 6) служит для перехода в криокамеру, где спят киборги, которых вы не взяли на предыдущее задание. Может быть, они слишком сильно повреждены и оздоровляются, или просто их оснащение не соответствует характеру предстоящей миссии. При желании вы можете заменить отдыхающего киборга любым из четырех активных. Для этого следует выбрать кнопками LShift и RShift номер заменяемого киборга и выбрать спящего из списка (13), появляющегося под окном вашего банковского счета. Всего в начале игры у вас восемь киборгов, и вы должны очень внимательно следить за сохранностью ваших подопечных, так как вместо погибшего вам придется доставать нового, а завербовать ценного агента противника — дело сложное и дорогое. Кстати, если вы решили взять на задание меньше четырех киборгов (больше четырех вам взять не удастся), то можно отключать активных агентов, нажимая кнопку X. В этом случае активный агент отключается, и его окно гаснет. Повторное нажатие X вернет киборга к работе.





*Рождение убийцы.*

## Отдел модернизации

Меню Mods (пункт 8 на схеме 6) переводит вас к отделу модернизации, где вы докупаете (продавать нельзя) необходимые части тела для ваших солдат. Ведь киборг тем выгодно и отличается от человека, что каждый элемент его организма поддается модернизации и замене. Вам доступна модернизация ног, рук, туловища, сердца, глаз и, наконец, мозга. Все органы имеют три технологических ступени, хотя в начале игры вам доступна только первая. Разумеется, технические характеристики каждой последующей ступени значительно превосходят характеристики предыдущей, поэтому вашим киборгам просто необходима постоянная модернизация. Следует уяснить, что только усовершенствованием оружия вашей команде не удастся добиться каких-либо выдающихся результатов. Для того, чтобы стала возможной покупка какого-либо органа второй или третьей ступени, вы должны сперва изобрести его в Исследовательском отделе. Для каждого органа переход на следующую технологическую ступень потребует дополнительных (и немалых) инвестиций (этот процесс подробно описан в главе «Исследовательский отдел»).

## Доступные модификации и цены на них (в кредах):

### Ноги (legs)

Каждая последующая ступень ног значительно увеличивает скорость передвижения киборга (а ведь подчас это важнейший фактор, определяющий исход боя).

Ноги V1 — 12000
Ноги V2 — 16000
Ноги V3 — 26000

### Руки (arms)

Позволяют пользоваться тяжелым вооружением. Например, без рук третьей ступени запуск снаряда пушки Гаусса отнимет у киборга некоторую часть энергии.

Руки V1 — 9000
Руки V2 — 16000
Руки V3 — 26000

### Туловище (chest)

Исполняет роль бронежилета при прямых попаданиях в киборга. Кроме того, туловища, начиная со второй технологической ступени, оснащены мощным зарядом взрывчатки, детонирующей при гибели киборга. При желании (если вы садист, например), комбинацией LShift + RShift + A + B вы можете взорвать киборга просто так. Незаменимым свойством туловищ третьей версии является их способность довольно быстро восстанавливать энергию киборга.

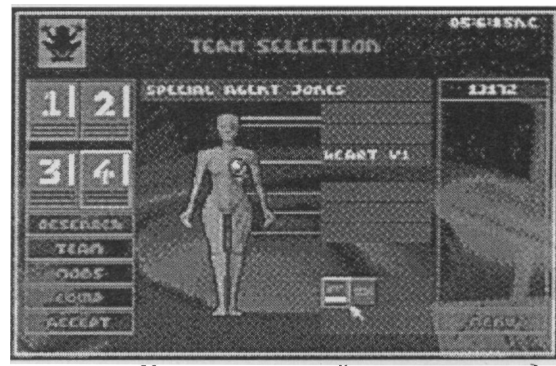
Туловище V1 — 18000
Туловище V2 — 21000
Туловище V3 — 25000

### Сердце (heart)

Сердца ваших киборгов — простые и надежные устройства, которым не страшны никакие инфаркты. Их модернизация увеличит общую сопротивляемость организмов киборгов наркотикам

IPA. Короче, чем выше технологический уровень сердец, тем дольше на киборга действует наркотик.

Сердце V1 — 6000
Сердце V2 — 8000
Сердце V3 — 11000



*У нее гранитный камушек в груди.*

## Глаза (eyes)

Позволяют вашим киборгам быстрее и адекватнее реагировать на угрожающую им опасность, увеличивают зоркость киборга и точность его стрельбы.

Глаза V1 — 4000
Глаза V2 — 4000
Глаза V3 — 4000

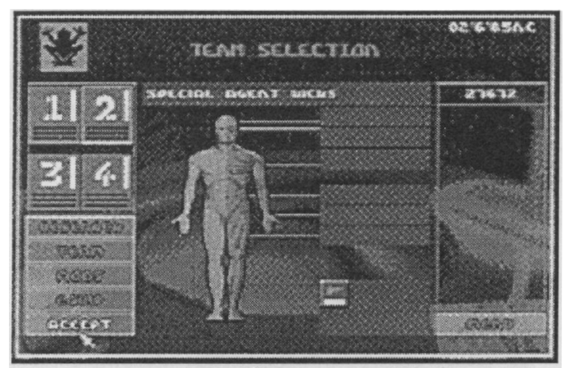
## Мозг (brain)

Более высокий уровень интеллектуального развития ваших киборгов увеличивает скорость их реакции и понижает привыкаемость к наркотикам IPA. Мозг также значительно влияет на процесс перевербовки противника (см. «Перевербовка»).

Мозг V1 — 10000
Мозг V2 — 14000
Мозг V3 — 18000

***Замечание:** после того, как вы купили какой-либо новый орган для вашего киборга, его наименование и технологическая ступень появятся в соответствующем ему окне (16-21, схема 6).*

## Оружие и оборудование



*Специальный агент Рикс.*

Меню, вызываемое кнопкой Equip (пункт 10 схемы 6) позволяет вам производить покупку, продажу, а также перезарядку оружия и специального оборудования для ваших агентов. Каждый из них в начале игры вооружен лишь пистолетом, мощности которого хватает разве что на распугивание мирных граждан. В окне справа вы увидите список предлагаемого вооружения (13). Сначала пунктов всего пять: Persuadertron (переубеждатель), Pistol (пистолет), Shotgun (дробовик), Scanner (сканер) и Medikit (медпакет). Разработкой нового вооружения занимается все тот же исследовательский отдел, но делает он это с поистине черепашьей скоростью. Для того, чтобы ваши ученые быстро разработали какое-либо оружие, вам необходимо доставить им хотя бы один образец с поля боя (проще говоря, отнять у противника). Нажав кнопку (A) на одном из пунктов, вы увидите его изображение, краткую характеристику и предложение купить образец данного оружия (Purchase — купить). Купленное оружие помещается в арсенал (22-29, схема 6) активного на данный момент киборга, и его иконка появляется в свободном окне снизу от изображения аген-



та. Нажав кнопкой ⟨A⟩ на нее, вы сможете продать (Sell) или, если оружие не заряжено, перезарядить его (Reload). Определить, сколько еще патронов осталось в конкретном оружии, можно по вертикальной полоске рядом с его иконкой (чем она длиннее, тем зарядов больше).

*Кстати, при продаже действует та же цена, что и при покупке.*

## Типы оружия и специальных устройств, методы их использования

**Пистолет** (Pistol)

Крупнокалиберный пистолет средней дальности. Из-за небольшой убойной силы обычно используется как запасное оружие «на черный день».

**Дробовик** (Shotgun)

Помповое ружье с большим количеством зарядов картечи. Недальнобойно, но отличается широкой зоной поражения. Прямые попадания из дробовика наносят очень сильный урон здоровью противника.

**Пистолет-автомат УЗИ** (UZI smg)

Девятимиллиметровый пистолет-автомат израильского производства. Высокая скорость стрельбы и приличный радиус действия делают УЗИ практически незаменимым элементом арсенала киборга-штурмовика начального уровня (т. е. до тех пор, пока вы не приобретете пулемст).

**Снайперская винтовка** (Long range rifle)

Достоинствами этих устройств являются очень большой (максимальный среди всех видов оружия) радиус действия и высокая точность попаданий. Оптическая винтовка специально сконструирована для «снятия» охранников с дальних расстояний и удаленного прикрытия штурмовых отрядов.

**Огнемет** (Flame thrower)

Выбрасывает мощный поток воспламеняющегося геля, практически моментально уничтожающего противника. Очень небольшая дальность стрельбы позволяет эффективно использовать огнемет только против больших скоплений противника или против автомобилей.

***Тактический совет:*** *огнеметчик наиболее эффективен в паре с еще одним киборгом, который выманивает толпу вражеских солдат ближе к огнеметчику, спрятавшемуся за углом. Последнему следует быть аккуратнее, чтобы не спалить своего подельника.*

**Пулемет** (Minigun)

Моторный многоствольный пулемет. Обладает огромной убойной силой, большой дальностью и скоростью стрельбы. Идеален для проведения штурмовых операций, но доступен только агентам с модернизированными руками по причине большой тяжести.

***Совет:*** *пулемет является неотъемлемым элементом арсенала киборга любого профиля.*

**Портативная лазерная установка** (Laser gun)

Небольшая установка, формирующая не очень дальнобойный, но весьма мощный лазерный луч, пробивающий все на своем пути. Используется главным образом против небольших активных групп врага, которые лазер способен испепелить в мгновение ока.

**Установка Гаусса, или Гауссова пушка** (Gauss gun)

Портативная магнитная установка с тремя дальнобойными снарядами в комплекте. Представляет собой длинный ствол, в котором генерируется мощнейшее электромагнитное поле, разгоняющее снаряд до огромных скоростей. Дымный шлейф, оставляемый ракетой, не является продуктом сгорания пороха — это результат соприкосновения воздуха и снаряда, доведенного трением почти до состояния плазмы. Установка обладает потрясающей дальнобойностью и силой, предназначена для уничтожения больших скоплений противника или транспорта (одной ракетой можно зажечь броневик, не говоря уже о простых автомобилях).

**Карточка доступа** (Access card)

Пластиковая карточка, позволяющая проникать в некоторые недоступные помещения и автомашины, также идентифицирует имеющего ее агента как киборга-полицейского (это позволяет беспрепятственно вербовать полицейских). Обязательно должна присутствовать в арсенале хотя бы одного из членов вашей команды.

***Замечание:*** *на нескольких уровнях вам попадутся заминированные автомобили-ловушки, также запертые на ключ. Их местоположение нужно точно знать, так как совсем короткое «путешествие» на таком транспорте приведет невезучего киборга (а то и киборгов) в то место, где мы все рано или поздно окажемся.*

**Сканер** (Scanner)

Находит и выводит на карту все возможные виды транспорта, людей, оружия, а также особо выделяет цель миссии. Значительно увеличивает масштаб карты, делая ее более удобной.

**Бомба замедленного действия** (Time bomb)

Не уничтожает построек, но способна полностью деактивировать сразу несколько вражеских киборгов или автомобиль. Ваших агентов, кстати, бомба тоже не обделит вниманием, так что сразу после установки таймера (она осуществляется простым бросанием мины на землю, время до взрыва — двенадцать секунд) киборгу-минеру лучше убраться подальше.

***Совет:*** *практика показывает, что практическая польза от бомб невелика, и использовать их имеет смысл только в некоторых миссиях.*

**Медицинский пакет** (Medikit)

Комплект включает в себя все необходимые для поддержания жизни агента антибиотики, сыворотки, анаболики и пр. Одной зарядки пакета хватает на полное оздоровление киборга, в каком бы плачевном состоянии он ни находился. Аптечку обязательно должен иметь при себе каждый киборг — мало ли что может случиться.

***Совет:*** *как можно чаще во время выполнения миссии проверяйте здоровье ваших киборгов, но не стоит при этом тратить драгоценный заряд аптечки при первых симптомах нездоровья киборга — ведь он (заряд) всего один, и вы не сможете использовать его в более критической ситуации.*

**Энергетическая защита** (Energy shield)

Персональный генератор защитного поля. Полностью покрывает агента защитной оболочкой, не пробиваемой практически никаким огнестрельным оружием (впрочем, пули защищенного киборга тоже не достигают цели). Недолговечна по причине потребления огромного коли-



чества энергии, но после того, как вы отключите разрядившуюся защиту, она довольно быстро восстановится.

***Тактический совет:*** *в энергетическом куполе ваш киборг может свободно подойти к вражескому агенту и безбоязненно его «вербануть». Это не так просто, поэтому рекомендуем потренироваться на «кошках» (полицейских, например), прежде чем идти на более крупную дичь.*

**Переубеждатель** (Persuadertron)

Оружие минимального радиуса действия, выбрасывающее в атмосферу небольшую дозу наркотических химикалий, заставляющих жертву полностью подчиниться перевербовавшему ее агенту. Подробнее об этом — чуть ниже.

## Расценки и радиусы действия различных типов вооружения

| Название: | Цена: | Радиус действия: | Патронов: (Зарядов) | Цена патрона: (Заряда) |
|---|---|---|---|---|
| Карточка | 1000 | 256 | --- | --- |
| Защита | 8000 | 768 | 200 | 15 |
| Огнемет | 1500 | 512 | 1000 | 1 |
| Гаусс | 50000 | 5120 | 3 | 15000 |
| Лазер | 35000 | 4096 | 5 | 2000 |
| Винтовка | 1000 | 6144 | 30 | 2 |
| Медпакет | 500 | 256 | 1 | 1 |
| Пулемет | 10000 | 2304 | 500 | 10 |
| Переуб. | 5000 | 256 | --- | --- |
| Пистолет | 0 | 1280 | 12 | 0 |
| Сканер | 500 | 4096 | --- | --- |
| Дробовик | 250 | 1024 | 12 | 2 |
| Бомба | 25000 | 1000 | --- | --- |
| УЗИ | 750 | 1792 | 50 | 2 |

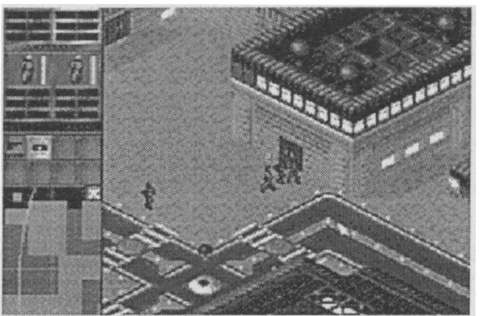
Радиус действия оружия определяется по следующему принципу — 256 единиц в таблице соответствует расстоянию длиной в два роста киборга.

***Примечание:*** *следует помнить, что под воздействием огромной разрушительной силы таких видов оружия, как бомба замедленного действия, лазерная установка, пушка Гаусса и огнемет, оружие уничтожаемого противника приходит в негодность, и использовать его в своих целях вам не удастся.*

## Перевербовка противника

При приближении к любому живому существу агент с активированным переубеждателем автоматически приводит его в действие. Жертва на мгновение окрашивается в голубой цвет и начинает неотступно следовать за вами. Мирные граждане (далее «штатские») поддаются перевербовке в любой ситуации независимо от технологичес-

*Присяга.*


Заходи по одному.

кой ступени мозга киборга-нанимателя. Но вам не удастся завербовать ни одного вражеского полицейского, охранника или агента, пока наниматель не завербует определенного количества штатских. Это количество может заметно варьировать в зависимости от «продвинутости» мозгов агента-нанимателя.

Приведенная ниже схема показывает количество штатских, необходимое для переубеждения охраны, полиции и вражеских агентов.

***Возможности перевербовки:***

| Версия мозга | Штатский | Охрана | Полиция | Агент |
|---|---|---|---|---|
| Начальная | Всегда | 4 | 8 | 32 |
| Ступень 1 | Всегда | 2 | 4 | 16 |
| Ступень 2 | Всегда | 1 | 3 | 11 |
| Ступень 3 | Всегда | 1 | 2 | 8 |

Это, к счастью, не означает, что для того, чтобы привлечь в свою команду нового агента, за вами должно идти 32 штатских. Здесь действуют правила обычной арифметики: штатский приравнивается к единице, охранник — к двум штатским, полицейский — к четырем, ну, а вражеский агент «весит» целых 32 мирных гражданина.

***Примечание:*** *если вы сделаете так, чтобы один из завербованных вами штатских наступил на оружие подстреленного вами противника, то он самостоятельно подберет его и отныне будет защищать собственную жизнь, превратившись из незатейливого пушечного мяса в плохенькую, но все же боевую единицу.*

**Пример 1:**

Предположим, что ваш наниматель имеет начальную версию мозга и четверых уже завербованных штатских. Т. к. один охранник стоит трех штатских, вы вербуете охранника, и теперь вам остается завербовать всего одного штатского, чтобы контролировать одного полицейского.

| **Мозг 0** | **Штатский*5** | **+** | **Охрана*1** | **=1 полицейский** |
|---|---|---|---|---|
| Очки | 1*5 | + | 3*1 | =8 |

**Пример 2:**

Благодаря третьей версии мозга вы можете заполучить вражеского агента в итоге следующей комбинации:

| **Мозг 3** | **Штатский*1** | **+Охрана*1** | **+** | **Полиция*1** | **=1 агент** |
|---|---|---|---|---|---|
| Очки | 1*1 | + 3*1 | + | 4*1 | =8 |

***Примечание:*** *следует учитывать, что только вражеские агенты будут по окончании миссии перенесены в криокамеру, но вам заплатят приличные деньги за каждого завербованного вами человека, независимо от его социальной принадлежности.*



## Исследовательский отдел

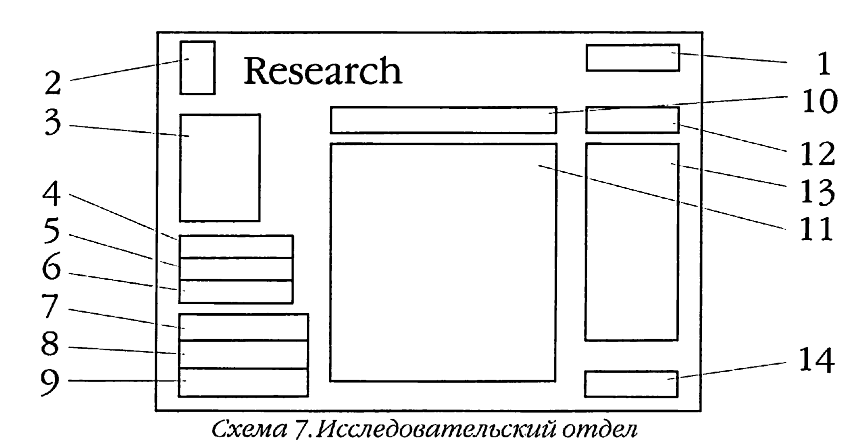
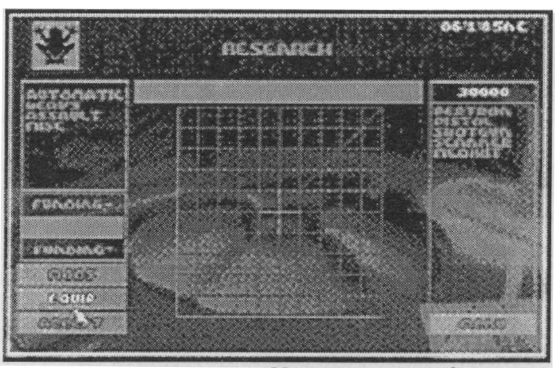



*Схема 7. Исследовательский отдел*

*Схема 7. Исследовательский отдел*

**1.** Время
**2.** Ваш логотип
**3.** Список разделов
**4.** Funds + (увеличение вкладов)
**5.** Текущий вклад
**6.** Funds — (уменьшение вкладов)
**7.** Mods (модернизация организма)
**8.** Equip (улучшение оружия)
**9.** Accept (возврат к основному экрану)
**10.** Название изобретаемого оборудования
**11.** Индикатор продвижения проекта
**12.** Ваш банковский счет
**13.** Список уже изобретенного оборудования
**14.** Menu

Само собой разумеется, что без какой бы то ни было научной поддержки вы и ваши киборги долго на этом свете не протянете. Ученые, работающие в вашем исследовательском отделе, занимаются разработкой новых технологий в области вооружений и оборудования ваших агентов. Разумеется, делают они это не бесплатно, и если вы хотите, чтобы исследования продвигались с мало-мальски приемлемой скоростью, вы должны будете существенно увеличить ежемесячные вклады для каждого исследования.




*Научные исследования.*

Итак, войдя в пункт меню Research (пункт 7 схемы 6), вы увидите экран модернизации (схема

7). Справа в окне (13) — наименования уже изобретенного или модернизированного оружия или частей тела (это зависит от того, щелкнули вы на Mods (7) — модернизация организма — или Equip (8) — улучшение оружия). Здесь можно ознакомиться с краткой технической характеристикой каждого предмета, нажав на нем кнопку (A).

***Примечание:** вы не можете изобретать более одного проекта одновременно, но можете временно «заморозить» его, уменьшив инвестиции до нуля. Таким образом, вы можете иметь сразу несколько начатых проектов, но продвигающимся всегда будет только один.*

При активизированной кнопке Equip (8) в окне (3), расположенном в левой части экрана под логотипом (2), находится четыре раздела вооружения, за каждым из которых закреплено 2-3 вида оружия. Нажав кнопку (A) на каком-то из отделов, вы увидите предложение об исследовании этого проекта в пункте Research, а также минимальный и максимальный размер ежемесячных инвестиций (Min/Max Funds). Виды оружия в каждом разделе изобретаются в определенном порядке, т. е. вы, например, не сможете изобрести пулемет, не изобретя ранее УЗИ. Приведенная ниже таблица содержит информацию о содержании каждого раздела, очередности изобретения и минимуме/максимуме вкладов. Напоминаем, что изобретение сразу нескольких проектов невозможно, но проекты можно временно «замораживать», устанавливая нулевой вклад, и возобновлять после завершения изобретения более важных устройств.

## Иерархия оружия и интервалы вкладов

| | |
|---|---|
| **Automatic** (автоматическое оружие): | |
| Автомат УЗИ | 96-96000 |
| Пулемет | 1992-199200 |
| **Heavy** (тяжелое вооружение): | |
| Лазерная установка | 7992-799200 |
| Пушка Гаусса | 15000-1500000 |
| **Assault** (штурмовое оружие): | |
| Огнемет | 240-24000 |
| Снайперская винтовка | 144-14400 |
| Бомба замедленного действия | 9000-900000 |
| **Miscellaneous** (дополнительно): | |
| Карточка доступа | 1992-199200 |
| Энергетическая защита | 3000-300000 |

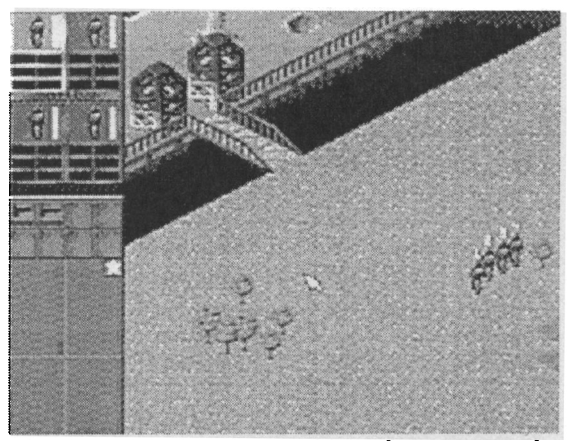
***Примечание:** если вам удалось отобрать у противника какое-либо вооружение, то оно появится в основном меню Research/Equip. Теперь вы можете очень быстро и недорого пополнить этим оружием арсеналы своих киборгов (см. также «Захват оружия»).*

При активированной кнопке Mods (7) вместо разделов оружия доступны модификации частей тела различных технологических ступеней (точнее, второй и третьей — V2 и V3), так как первая ступень доступна для покупки сразу, в начале игры. Вы не можете изобрести орган третьей ступени, не изобретя ранее орган второй ступени.



***Интервалы вкладов в модернизацию организма***

| Орган | V2 | V3 |
|---|---|---|
| Ноги | 4440-444000 | 8880-888000 |
| Руки | 4440-444000 | 8880-888000 |
| Туловище | 6000-600000 | 12000-1200000 |
| Сердце | 3480-348000 | 6960-696000 |
| Глаза | 3480-348000 | 6960-696000 |
| Мозг | 3480-348000 | 6960-696000 |



*Кто шагает дружно в ряд - синдикатовцев отряд.*

### Индикатор продвижения проекта

В самом большом окне (11) исследовательского отдела находится индикатор продвижения изобретаемого в данный момент проекта. Вертикальная ось отображает завершенность проекта (в процентах), а горизонтальная — время (в днях). При минимальном месячном взносе прямая проекта будет проведена под углом 45 градусов, то есть проект будет завершен за максимальное время. Если это вас не устраивает, то можно кнопкой Funding+ (4) увеличивать вклад и, тем самым, уменьшать время изобретения проекта. При этом угол прямой будет стремиться к 90 градусам.

# Глава четвертая. Выполнение миссии

### Игровой экран

Предположим, что вы сделали все необходимые приготовления к миссии (закупили необходимое оборудование, вооружение, запустили необходимые проекты в исследовательском отделе и выбрали миссию). Тогда смело жмите кнопку Accept (основной экран, схема 6, пункт 11) в окне планирования миссии и начинайте ее выполнение.

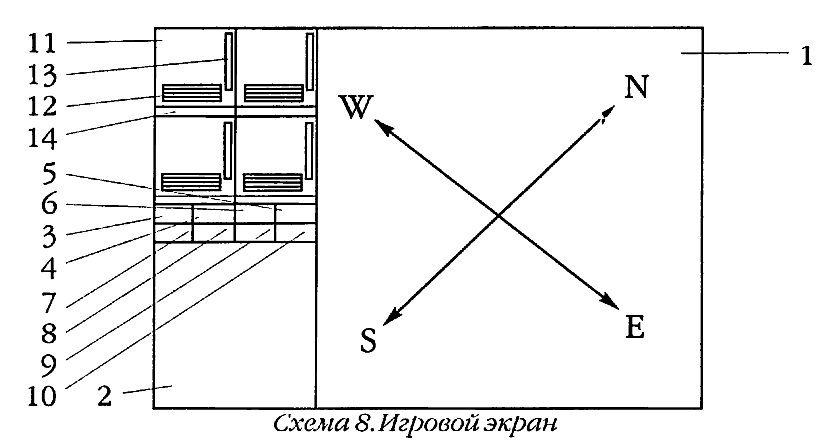



*Схема 8. Игровой экран*

Вся правая часть экрана (1, схема 7) отображает то, что вы видите через линзы вашего электронного наблюдателя. Передвижение изображения достигается путем сдвигания курсора, который управляется клавишами крестовины, к нужному краю изображения. На игровом поле вы можете узнать своих киборгов по номерам, горящим у них над головами.

*Схема 8. Игровой экран*

**1.** Поле боя

**2.** Экран сканера

**3-10.** Арсенал активного киборга (желтая пиктограмма соответствует активному оружию)

**11.** Изображение действий киборга (желтое окно соответствует активному киборгу)

**12.** Индикаторы IPA

**13.** Энергия

**14.** Кнопка объединения в группу (когда она горит, все ваши команды выполняются всеми киборгами одновременно)

## Команды геймпада

**P** — Пауза.

**A** + ←/→ — звук громче/тише.

**B** + ←/→ — музыкальное сопровождение: громче/тише.

**C** — стерео включить/выключить.

**X** — прервать миссию.

**P** — выйти из паузы и продолжить игру.

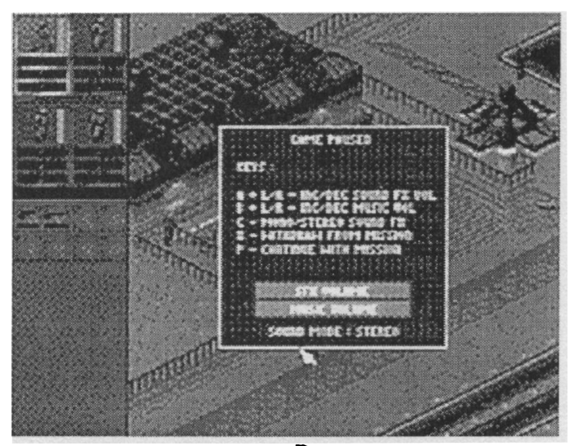
**P** — после выполнения задания — перейти к сводке миссии.

**A** (на игровом пространстве) — перемещение активного киборга или группы на место щелчка.

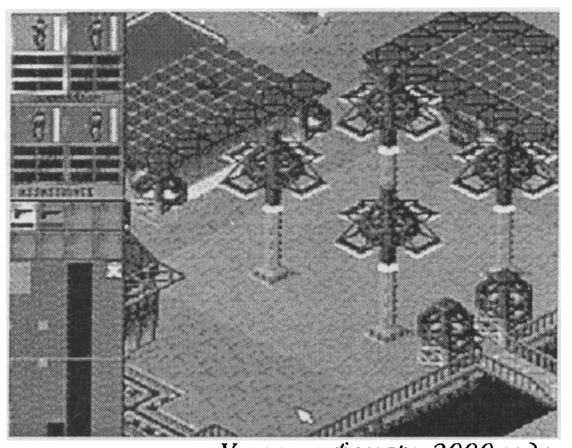
**C** (на игровом пространстве) — выстрел активным киборгом из активного оружия в указанную сторону. При наведении курсора на какой-либо живой (т. е. подверженный действию пуль, карточек и пр.) объект курсор превращается в прицел. Его красный цвет означает, что объект находится в зоне досягаемости данного оружия, и что можно спокойно открывать стрельбу на поражение, не опасаясь потратить бесценный свинец впустую.

**B** (удерживать) — курсор перемещается в окно арсенала активного на данный момент киборга (см. далее), теперь клавиши крестовины позволят вам выбрать какое-либо оружие. **LShift** позволяет бросить выбранное оружие.

В верхнем левом углу расположено четыре небольших окна (11), которые, как вы уже догадались, соответствуют четырем вашим киборгам




*Внутриигровое меню.*



*Уличные фонари 2000 года.*



(а может, и «киборгихам»). Высветленное желтым окно обозначает киборга, контролем над которым в данный момент вы руководите. Переключаться между солдатами можно, удерживая (LShift) и выбирая клавишами крестовины одного из неактивных агентов, иначе можно просто выбирать курсором нужного киборга на поле боя. Рассмотрим одно окно поподробнее. Маленькая фигурка, выполняющая различные действия: бег, стрельбу, стояние на месте, а может, и просто лежание с простреленной головой, в ходе схватки быстро напомнит вам, чем занимается (или, к сожалению, занимался) ваш солдат. Вертикальная полоска рядом (13) символизирует уровень повреждений киборга — чем полоска длиннее, тем киборг здоровее (напоминаем, что нужно как можно чаще проглядывать на этот индикатор).

В нижней части каждого окошка находится по три индикатора IPA-инъекций (12) (нижняя соответствует интеллекту, средняя — восприятию, верхняя — адреналину). В начале миссии все три параметра установлены в нулевое положение. Менять их можно, удерживая одновременно (LShift) и кнопку (A), и выбирая нужный индикатор клавишами крестовины ↑ и ↓. Нажатия ← или → смещают показатель впрыскивания данного наркотика относительно белой риски, причем смещение вправо означает увеличение дозы, а влево — ее уменьшение. Подробнее об этом в разделе «IPA-инъекции».

Между двумя парами окон киборгов находится узкая горизонтальная полоска с четырьмя маленькими значками (14). Нажатие кнопки (X) окрашивает ее в желтый цвет и передает вам управление не над отдельным солдатом, а над всеми агентами, которые все еще способны двинуться с места. Это удобно, когда нужно собрать всю команду в одном месте, повести ее в групповую атаку или устроить групповой симптом паники (см. «Симптом паники»).

Под окнами агентов расположены пиктограммы оружия (3-10), присутствующего в арсенале активного киборга. Горизонтальная полоска под каждой из них означает количество оставшихся патронов. Оружие активизируется следующим образом: зажимается кнопка (B), клавишами крестовины выбирается пиктограмма нужного оружия, затем кнопка (B) отпускается. Теперь выбранное оружие активно, его пиктограмма высветлена. Для того, чтобы оружие убрать вообще, нужно повторить вышеописанную операцию еще раз с тем же самым оружием.

*Киборг не может одновременно нести более восьми комплектов вооружения, причем если киборг «под завязку» нагружен тяжелой ношей, то это заметно скажется на скорости его передвижения.*

*Полицейские не атакуют ваших агентов в том случае, если у них на глазах киборги не открывали огонь или не доставали какое-либо вооружение. Все то же самое касается переубеждателей. Урон, причиняемый вам стражами порядка, обычно невелик, но атакующего вас полицейского придется деактивировать, и в дальнейшем вы не сможете использовать его в своих целях. Кстати, грозный вид ваших пушек также не оставит равнодушными простых штатских, и они попытаются от вас удрать. Это очень неудобно при вербовке штатских, так как в этом случае вам придется использовать режим паники для того, чтобы догнать цель.*

В левом нижнем углу экрана расположен сканер (2) — незаменимый помощник координатора и менеджера. Подробнее о нем.

## Что можно увидеть на сканере

Все здания, существующие на карте миссии, отображаются голубым цветом, дороги и железнодорожные пути — серым. Ваши агенты отображаются желтыми обведенными кружками (активный киборг находится в черном перекрестье), завербованные вами люди — просто желтыми, вражеские агенты — красными. Штатские отображаются на сканере белыми, а полицейские — голубыми

кружками. Очень важно не путать своих агентов с завербованными людьми, в критический момент такая путаница может стоить киборгу жизни. Цель миссии (освобождаемый ученый, например) представляет собой белую мерцающую точку, от которой расходятся концентрические круги. Последние сильно упрощают выполнение вашей миссии, так как позволяют быстро сориентироваться на местности и определить нужное направление движения.

Системы надземных переходов изображены в виде узких темно-синих полосок. Вход туда возможен по своеобразным пандусам, расположенным в подчас неожиданных местах карты. Следует учитывать, что для уничтожения противника, находящегося под или над вами, не всегда обязательно подниматься или спускаться к нему, достаточно просто найти на своем уровне точку, из которой попадание будет удачным (прицел покраснеет). Транспортные средства отображаются на сканере крупными белыми точками.

Во многих миссиях вы обязаны не только выполнить задание, но и, уже после его выполнения, отвести киборгов в определенное место, где их подберет вертолет. Когда вы выполните основную задачу, быстро найти точку рандеву с вертолетом вам опять поможет сканер (она отображается теми же концентрическими кругами, что и первичная цель). В случае, если ваши киборги навербовали толпу народа, они также обязаны привести всех ведомых к месту посадки (последние вообще крайне уязвимы, тупы и медлительны, так что приходится постоянно следить за тем, чтобы кто-нибудь из завербованных не оторвался от группы, застряв где-то в здании).

*Безусловно, только лазерная установка может дать стопроцентную гарантию попадания внутри зданий, так как это — единственное оружие, способное пробить стены внутри здания. Кстати, вести сражение в тех местах, где ваши киборги скрыты от вас стенами зданий, очень невыгодно, так как при этом ориентирование доступно только со сканера.*

Важнейшим свойством сканера является его способность сканировать не только улицу, но и закрытые помещения, позволяя вам наблюдать и управлять действиями вошедшего туда киборга. Не видя его (кроме порядкового номера) на основном экране, вы, тем не менее, можете вслепую быстро деактивировать охрану и завербовать находящихся внутри граждан. Управление киборгом на сканере осуществляется так же, как и на основном игровом поле, но все же следует хорошенько потренироваться в прицеливании внутри здания, ведь значки на сканере очень мелки и похожи.

Несколько слов об информационном окне, расположенном над иконками оружия. Красные надписи сообщают о действиях киборга или группы, желтые указывают на необходимое для завершения миссии действие. Вот краткий список выводимых информационных сообщений:

### Persuade (завербуйте)

Сообщение о необходимости вербовки цели. Цель указана на радаре концентрическими кругами. Названия миссий, целью которых является вербовка — «Сбор персонала».

### Eliminate agents (удалите агентов)

Для завершения вам необходимо уничтожить всех вражеских агентов. Кругами агенты не обозначаются, что сильно затрудняет их поиск. Догадаться о близости врага можно только по зловещей музыке и красным точкам на сканере. Наименование миссий — «Чистка города».

### Asassinate (уничтожьте)

Необходимо уничтожить какого-либо штатского (например, полковника в первой миссии). Цель указана кругами. Наименование миссии — «Убийство».



### Protect (защитите)

Необходимо защищать какую-либо цель от посягательств противника. Вы целью управлять не можете, она двигается самостоятельно. Цель обозначена кругами. Наименование миссии — «Эскорт».

### Take weapon (подберите оружие)

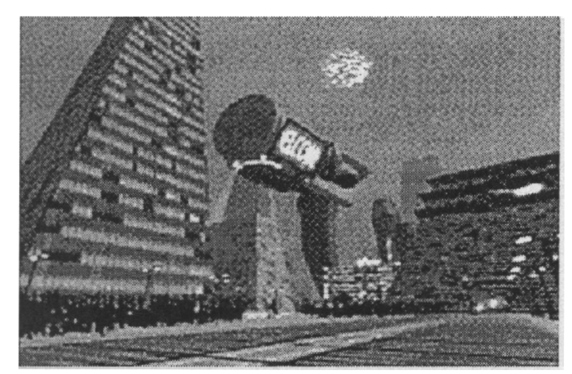
Вам предписывается доставить с поля боя какое-либо новое вооружение или оборудование. Оно указано на сканере кругами. Как правило, очень сильно охраняется. Наименование миссии — «Захват оборудования».

### Use vencile (используйте мобиль)

Эта надпись сообщает о том, что завершение данной миссии невозможно без использования транспорта.

### Destroy car (уничтожьте автомобиль)

Задача такой миссии — взорвать одно или несколько транспортных средств. Они указаны на сканере.



*Салют по случаю вашей победы.*

### Mission complete (миссия выполнена)

Вы успешно завершили миссию. Появление данной надписи сопровождается речевым сообщением. Теперь спокойно вербуйте всех оставшихся людей и нажимайте (P).

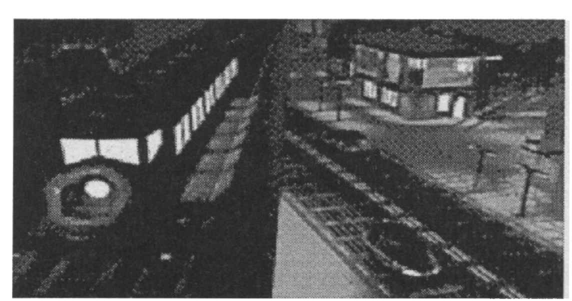
### Mission failed (миссия провалена)

Примите мои соболезнования. Благодаря многочисленным талантам и великолепной координации действий подопечных вам удалось успешно завалить текущую миссию. Это значит, что вы либо потеряли всех своих киборгов, либо дали противнику умертвить цель, которую предстояло завербовать или охранять.

## Транспорт и его использование

Для посадки в автомашину или броневик нужно просто навести курсор на транспортное средство и нажать кнопку (A), а для того, чтобы его покинуть, необходимо нажать на нем (A) в том месте, где вы хотели бы ссадить своих киборгов. Желательно, чтобы автомобиль при этом не двигался.

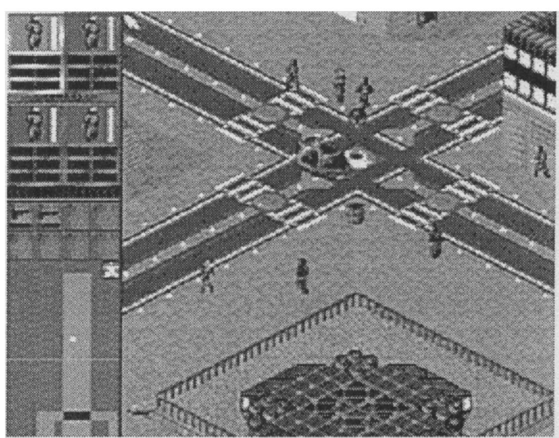
Иначе дело обстоит с поездами. Они, в отличие от автомобилей, передвигаются вполне самостоятельно по прямой между платформами станций, вам же необходимо только вовремя привести киборгов на нужную платформу и нажать (A) на вагоне, чтобы посадить туда киборгов. После того, как вагон автоматически приедет на нужную вам станцию и полностью остановится, нужно той же кнопкой показать киборгам место на платформе, куда следует сойти. Следует быть очень осторожным при посадке и высадке кибор-



*На город опускается ночь.*

гов, так как несвоевременный отъезд вагона может стоить вашим бойцам жизни. Советуем потренироваться, используя сначала только одного киборга.

Автомобили двигаются с высокой скоростью по двусторонним автомобильным трассам. Чтобы начать поездку в нужном направлении, просто нажмите кнопку (A) на дороге с той стороны, куда намереваетесь поехать. При этом следует учитывать, что, если вы нажимаете (A) на той полосе дороги, на которой в данный момент стоит ваш автомобиль, то он доедет дотуда и остановится. Так как прямо на своей полосе автомобили в Syndicate разворачиваться не могут, вы должны доехать до ближайшего перекрестка и там свернуть на нужную полосу. Чтобы уехать с перекрестка в каком-либо из четырех направлений, необходимо остановить автомобиль прямо перед центром перекрестка и нажать (A) на той полосе, по которой намереваетесь ехать дальше. Итак, у вас есть два варианта передвижения в нужную точку трассы — либо вы просто нажимаете (A) в этой точке и ждете, пока киборг-водитель сам до нее доберется (он может выбрать и не самый идеальный маршрут, а может и вообще застрять в пробке), либо сами осуществляете навигацию мобиля, передвигаясь к нужному месту от перекрестка к перекрестку.

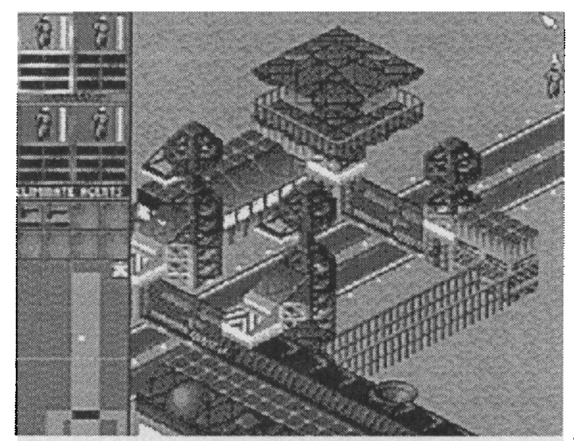


*Многолюдный несанкционированный митинг.*

Чтобы покинуть транспортное средство, нажмите на нем (A) тогда, когда оно окажется в том месте трассы, где вы хотели бы высадить киборгов. Тогда автомобиль автоматически остановится, и киборги покинут авто.

Кстати, автомобиль в Syndicat'e — не роскошь, ведь во многих миссиях путь к цели лежит только по авто-или монорельсовой трассе (например, через автоматические мосты).

Между прочим, дорожные происшествия (фатальные в том числе) в городах — совсем не редкость. Попасть на улице под чужие автомобили достаточно трудно, так как они все же предпочитают тормозить, когда вы стоите у них на пути, но вот попасть под поезд можно запросто. Поэтому в особенности остерегайтесь неосторожных прогулок по линиям монорельсовых железных дорог. Кроме того, можно передавить собственных киборгов самому, направив на команду свое же транспортное средство. Также опасно открывать огонь прямо с того места, куда попадают киборги после высадки из автомобиля. В этом случае вы рискуете уничтожить, быть может, единственный автомобиль и взорвать вместе с ним своих агентов.



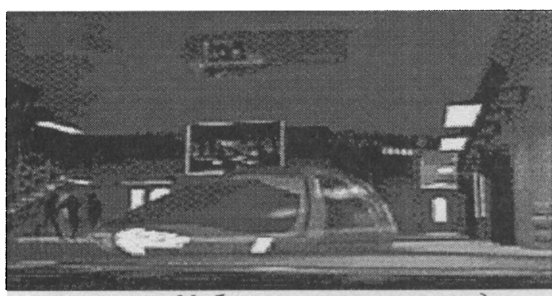
*Тишина - значит где-то притаилась засада.*

Достоинством передвижения на автомобиле, помимо скорости, является еще и удобство атаки, потому что при стрельбе из автомобиля ваши пули достигают цели, а вражеские — нет, т. е. они уменьшают не энергию киборгов, а только энергию автомобиля (при продолжительном об-



стреле он все же взорвется, так что лучше покинуть поврежденное авто).

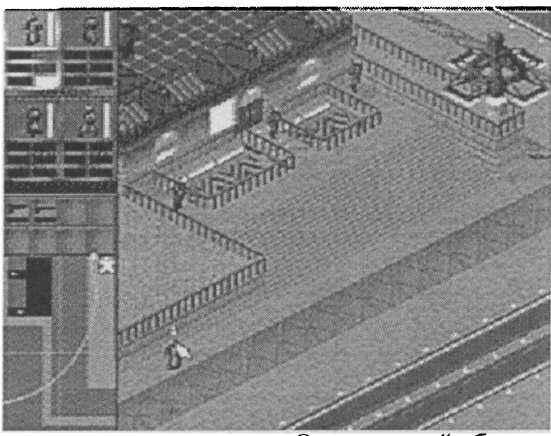
Захват автомобиля (в том случае, если в нем кто-то находится) производится одиночным выстрелом по его корпусу. Тогда его водитель выскакивает наружу и стремительно удирает, а, возможно, и начинает атаковать, в особенности, если машина полицейская.



*Мобиль не роскошь, а средство уничтожения.*

## Захват оружия

Если вам посчастливилось, и один из убитых вами вражеских агентов нес на себе какое-либо необходимое вам оружие, вы можете присвоить его себе. Причем если до миссии у вас в комплекте этого оружия не было, то оно сразу после миссии отправится к вашим ученым в исследовательский отдел. Если у убитого вами врага было какое-нибудь оружие, то курсор, наведенный на его хладный труп, превратится в пинцет, а на свободном поле арсенала замерцает приобретаемое оружие. Если оно вам не нужно, то еще не поздно от него отказаться, но если вы все же решили его взять, то нажмите на нем (A). Тогда активный киборг автоматически подойдет к оружию и заберет его.



*Охраняемый объект.*

## IPA-инъекции

Эти уколы предназначены для тех ситуаций, когда вы не успеваете или не можете управлять действиями киборга сами. В этих случаях солдат будет действовать самостоятельно, а стимулировать его мозговую деятельность можно при помощи IPA. Разумеется, технологический уровень мозгов киборга также значительно влияет на правильность и скорость принимаемых агентом решений. Процесс введения IPA уже был описан в разделе «Другие команды геймпада».

Инъекции наркотика «Интеллект» позволяют киборгу адекватнее оценивать ситуацию и принимать решения в тот момент, когда вы не можете непосредственно контролировать его действия. Например, киборг откроет огонь только тогда, когда цель окажется в зоне поражения, и уж, конечно, не полезет в драку сразу с несколькими хорошо вооруженными врагами. К сожалению, этот препарат отрицательно влияет на скорость реакции агента.

Укол «Восприятия» позволит киборгу точнее целиться и быстрее замечать угрожающую ему опасность.

Действие «Адреналина» увеличивает скорость реакции и передвижения киборга.

### Советы:

— *Агент с максимальным уровнем «Адреналина» и минусовым (индикатор левее риски) «Интеллектом» бегает очень быстро, реагирует почти мгновенно, но бездумно (может выстрелить в противника, расположенного слишком далеко, а то и просто прикончить своего товарища, случайно попавшего на линию огня).*

— *Высокий уровень «Интеллекта» в сочетании с «Восприятием» удержит киборга от вступления в драку с малым боекомплектом или маломощным оружием, а с мозгом третьей версии агент даже попытается при отступлении использовать особенности ландшафта в качестве укрытия или засады.*

— *Если вы уготовили своему агенту быструю и легкую смерть среди вражеских трупов, то дайте ему в руки пулемет или огнемет, установите на ноль индикаторы «Интеллекта» и «Восприятия», максимально увеличьте «Адреналин» и прикажите киборгу броситься прямо в гущу врага. При модернизированных ногах и туловище у него не так мало шансов выжить.*

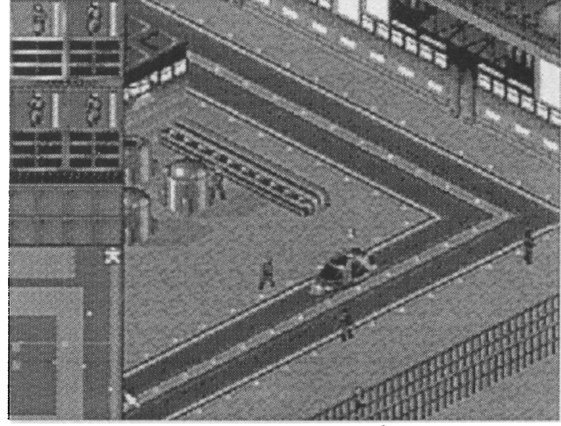
— *Ну и, наконец, напомним: на IPA надейся, а сам не плошай. Даже агент с мозгом последней степени допускает порой такие глупости, что хочется самому взяться за огнемет. Старайтесь все же контролировать действия киборгов самостоятельно.*

## Привыкание

Действие наркотика, увы, недолговечно. Если какой-либо из трех индикаторов был длительное время установлен в положительном положении, то центральная риска начинает сдвигаться вправо, и эффективность воздействия очень быстро падает (при технологической ступени мозга V3 этот процесс длится намного медленнее). Восстановить обычное воздействие наркотиков можно, резко снизив уровень их впрыскивания.

## Симптом паники

Универсальным средством для выхода из всех затруднительных положений является так называемый симптом паники. Он представляет собой ситуацию, когда все три значения впрыскивания устанавливаются в максимальное положение, и киборг превращается в универсальную машину-убийцу. Это очень полезный и часто используемый на практике прием. Например, при оперировании им и наличии определенных навыков ведения боя первый уровень можно пройти всего за тридцать-сорок секунд ОДНИМ киборгом с пистолетом. Для активации режима паники нажимаются одновременно LShift + RShift.



*Убийца за рулем.*

При этом все значения IPA будут мгновенно выставлены в максимальные, и киборг, опять же автоматически, выберет из своего арсенала подходящее на данный момент оружие и, если в этом есть необходимость, использует его. При выборе оружия киборг предпочитает штурмовое оружие автоматическому, тяжелое — штурмовому, т. е. если, например, у него есть пулемет и лазер, то сначала он использует лазер.

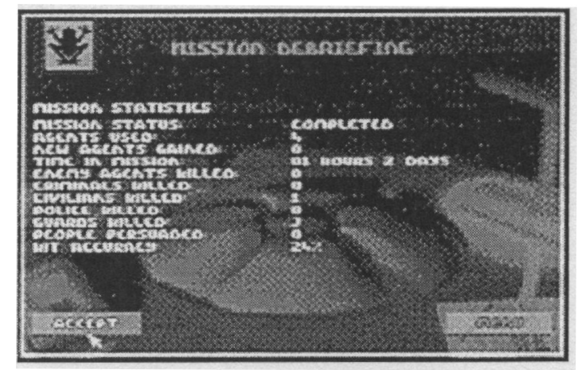
Соответственно, если выбран только один киборг, паника будет установлена только для него, если группа — для всей группы.



# Глава четвертая. После миссии

## Сводка миссии

После завершения (удачного или неудачного) каждой миссии вам покажут экран сводной информации о проведенной операции (Mission Debriefing).



*Результаты миссии.*

**Mission status** (результат миссии): сообщает вам об успешности завершения миссии. Completed означает успешное завершение задания, Failed — полный провал.

**Agents used** (использовано агентов): количество использованных вами для завершения миссии агентов.

**New agents gained** (завербовано новых агентов): количество завербованных агентов противника. Напоминаем, что только ими из всех подлежащих перевербовке людей вы сможете впоследствии воспользоваться, как боевой силой.

**Time in mission** (время выполнения): промежуток времени, который вы посвятили выполнению миссии. К слову сказать, время в Syndicate не играет практически никакой роли, разве что влияет на выплату налогов на завоеванных территориях и на процесс продвижения проектов в исследовательском отделе.

**Enemy agents killed** (убито вражеских агентов): если в этой графе часто появляются значения выше 30, стоит всерьез задуматься о выбранной тактике ведения боя. Вражеских агентов следует, в основном, не убивать, а склонять к сотрудничеству.

**Criminals killed** (убито повстанцев): среди мирных граждан нередко встречаются вооруженные типы, явно не согласные мириться с тем, что в скором времени вы станете диктатором в данном регионе. Этих доморощенных головорезов лучше вырубать, так как в завербованном виде они приравниваются к штатским.

**Civilians killed** (убито штатских): следует стремиться к нулевым показателям в этой графе.

**Police killed** (убито полицейских): умерщвление стражей порядка также нецелесообразно, так как для переубеждения агентов меньше всего требуется именно полицейских.

**Guards killed** (убито охранников): нет смысла убивать «гардов» из-за их вооружения: ничего, кроме пистолетов, дробовиков или УЗИ, вам найти не удастся.

**People persuaded** (завербовано народу): общее количество завербованных персон.

***Совет:*** *уже после того, как вы выполните основную цель миссии, не торопитесь нажимать* **P** *и выбирать новую миссию. Гораздо полезнее, немного задержавшись в городе, завербовать всех оставшихся там штатских. Это может принести неплохой доход.*

**Hit accuracy** (точность попаданий): процентное соотношение количества выстрелов к количеству попаданий.

*Если во время миссии вы захватили не изобретенное вами ранее оружие, то в сводке появится надпись: «New weaponary has been submitted to the research department» («Захвачено новое оружие для исследовательского отдела»). Теперь вы можете быстро (вне иерархии, см. «Улучшение оружия») и недорого изобрести данный вид вооружения.*

## Налоги

После победы над противником в данном регионе вы получаете справедливое право устанавливать налоги на данной территории. Подразумевается, что неразумное увеличение налогов способствует развитию освободительного движения, и, в конечном итоге, вы можете потерять контроль над регионом и будете обязаны переиграть эту миссию (а это, кстати, всегда сложнее, чем играть ее в первый раз, так как количество и качество противника увеличивается в несколько раз). Узнать о настроениях народных масс можно из пункта STAT:

***Rebellious:*** увы, бунт созрел. Придется переигрывать миссию.

***Unhappy:*** с благосостоянием населения не все в порядке. Неплохо было бы слегка понизить налоги.

***Very happy:*** все отлично, вы пользуетесь популярностью у народа. Можно (в разумных, разумеется, пределах) повышать налоги.

*Следует все же проявлять некоторую экономическую дальновидность и не снижать налоги до минимума (это один из самых коротких способов остаться без последних, извиняюсь, штанов).*

## Выбор новой миссии

Население некоторых прилежащих к завоеванной территорий всегда бывает дестабилизировано вашим очередным успехом. Наступает прекрасный момент для очередного удара по силам вражеских синдикатов. Такие территории обозначаются на карте мерцающими областями. Нажмите там на (A), а затем на Brief (схема 4, пункт 4), и вот перед вами уже новое задание.

## Продажа и распределение оружия

Часто случается так, что у кого-то из членов команды скопилось слишком много оружия. В этой ситуации вы можете его продать, а затем купить для другого, не имеющего данного оружия, киборга. Ну, а если вы обвешаны пулеметами, а в бою вам досталось несколько дробовиков, то можно просто продать их ради чисто денежной выгоды. Впрочем, передавать оружие от одного солдата к другому можно не только после миссии, но и во время нее, когда один из киборгов поднимает брошенный другим предмет.

# Глава пятая. Описание всех миссий

## Конкурирующие синдикаты

### EuroCorp

Этот синдикат оказался единственным жизнеспособным обломком Европейского Сообщества, распад которого, как известно, произошел еще в 2100 году. Теоретически этот концерн был способен покорить мир благодаря монополии на CHIP, но в результате утечки информации Eurocorp пришлось довольствоваться лишь лидирующим положением в странах бывшей Восточной Европы.



## I.I.A.

На протяжении десятилетий ЦРУ являлось одной из самых надежных и авторитетных разведывательных служб мира. После того, как Мировое Правительство расширило свои сферы влияния в Северной Америке, США были вынуждены прекратить финансирование ЦРУ, и несколько тысяч профессиональных агентов осталось не у дел. Так как в эксплуатации их навыков были прежде всего заинтересованы концерны, члены ЦРУ превратились в наемных исполнителей. Таким образом, организация осталась-таки на плаву и вскоре сделалась самостоятельной, возникнув вновь под именем Независимого Разведывательного Управления (I.I.A.). Сегодня НРУ — один из могущественнейших синдикатов мира, базирующийся в Северной Америке.

## Castrilos

Castrilos — один из главных конкурентов НРУ, область влияния которого охватывает всю Южную Америку. Эта безвестная некогда кубинская политическая группа, проповедующая идеи диктатора Фиделя Кастро, оказалась способной путем шантажа и насилия захватить Кубу, Карибское море и, наконец, Южную Америку в пугающе короткие сроки. Основным источником ее доходов является разработка и экспортирование природных богатств, в особенности древесины.

## The Tao

Клан Тао возник благодаря воссоединению двух лидирующих на Востоке преступных группировок — китайских Триад и японских Якузи. Со времен Чингиз-Хана мир не видел такого могущества азиатов. Некоторое время им удавалось контролировать весь австралийский континент, и только Тасманскому Освободительному Фронту посчастливилось прогнать «Желтых» из Австралии. Сегодня же Тао контролируют большую часть России, Индии и Китая.

## Tasmanian Liberation Consortium (Тасманский освободительный фронт)

Речь идет об одном из мировых синдикатов, который придерживался идей некоторых ученых-генетиков XX века. Эти исследователи утверждали, что склонность к совершению преступлений передается по наследству. Это означало, что в Австралии живут исключительно потенциальные преступники, так как девяносто процентов первых поселенцев Австралии было преступниками, высланными из Англии в эту колонию. Однако, ни в XX, ни в XXIII веке Австралия не превратилась в преступное государство — главным образом, из-за пристрастия австралийцев к алкоголю, который якобы отвлекал их от преступных деяний (таково любопытное объяснение автора игры). Клан Тао, обосновавшийся в Австралии, предлагал жителям большое разнообразие алкогольных напитков. Однако, многие из коренных австралийцев были недовольны положением в стране и поголовным спаиванием народа. Этим и воспользовался синдикат «Тасманский освободительный фронт». Ему удалось вытеснить «желтый» клан Тао и успешно занять его место.

## Миссии

Прежде, чем приступить к описанию миссий, авторам хотелось бы, чтобы читатель ясно представил себе цель данного описания. Мы считаем, что детальное описание, наподобие «Рабочий А взял лопату Бэ и подошел к куче Гэ», не применимо к данной игре. Ведь, как показывает опыт, после прочтения такого описания у игрока намертво отпадает желание шевелить собственными мозгами. Поэтому, ценя и уважая читательскую способность самостоятельно мыслить, далее мы даем лишь общие советы по прохождению миссий, оговаривая необходимую для миссии экипировку, общую тактику действий и цели миссий. Мы также старались делать небольшие вступления к каждой очередной задаче, которые, по их замыслу, смогут помочь читателю понять смысл миссий. Все соображения, относящиеся непосредственно к выполнению задания, объединены в разде-

лах, озаглавленных «Тактика». В этих разделах упоминаются термины, значение которых следует пояснить:

**Полная команда** — команда из четырех организмов.

**Тяжелое вооружение** — лазерные установки, пулеметы и пушки Гаусса.

**Точка рандеву** (точка финиша) — место, куда вам после выполнения основной задачи следует отвести всех, кто находится под вашим руководством (своих агентов и завербованных людей). Надпись Evacuate в информационном окне напомнит вам, что пора искать точку рандеву.

**Автоматические** (автомобильные) **ворота** — ворота, въезд в которые возможен только на автомобилях.

**Мобиль** — обычный автомобиль (т. е. не полицейский, не пожарный и не медицинский).

Миссии типа «Сбор персонала» и «Эскорт» подразумевают наличие в арсеналах киборгов хотя бы одного переубеждателя.

Все вербуемые ученые приравниваются к мирным гражданам.

**Группа противника** — формирование из пяти-десяти киборгов противника.

Термин «разбудить» означает — подойти к человеку, которого необходимо эскортировать в определенную точку (миссии типа «Эскорт»), и переубеждателем активизировать его «программу», т. е. путь, по которому он в эту точку побежит. Вам же придется его охранять.

**Адресат** (клиент, цель) — человек, которого вам предстоит либо убить (миссии типа «Убийство»), либо защищать (миссии «Сбор персонала» и «Эскорт»).

**Стандартный набор** — комплект вооружения, когда два агента вооружены пулеметами и парой аптечек, а два других прикрывают первых, имея по снайперской винтовке и по одной аптечке.

Миссии, озаглавленные «Чистка города», представляют собой операции, в ходе которых должны быть уничтожены все вражеские организмы.

Также в тексте будут часто упоминаться направления «Север», «Юг» и т. п. В данном случае направление на север находится в верхнем правом углу игрового поля, на юг — в нижнем левом, на восток — в нижнем правом, на запад — в верхнем левом. Указаниям наподобие «В северо-западной части города ...» нужно следовать, ориентируясь от точки старта.

*Следует учитывать, что изображение на сканере не изометрическое, и там роза ветров имеет свой стандартный вид (Север — вверху, Юг — внизу, Восток — справа, Запад — слева).*

# 1. Европа (Europe)

## 1.1 Западная Европа (West Europe). Лагерь наемников. Заказное убийство

Разведывательная служба вашего синдиката доложила, что некий полковник захватывает оборудование с вашего оружейного склада и использует его для вооружения и экипировки собственных солдат. Его база расположена в нескольких сотнях километров от вашей штаб-квартиры в одном из небольших военных городков. Агенты докладывают о массовых беспорядках, провоцируемых его вооруженными бандитами. Ваша команда, будучи высаженной недалеко от основных ворот вражеского лагеря, обязана уничтожить полковника и его солдат. Система удаленного наблюдения показала, что лагерь охраняется пятью охранниками, вооруженными преимущественно дробовиками и пистолетами. У охранника, дежурящего у дальнего входа в лагерь, также зафиксирован пистолет-автомат типа УЗИ. У вас есть шанс захватить это устройство и переправить его в ваш исследовательский отдел.

Полковник находится в северной части лагеря в штабе. Учтите, что, обнаружив ваше присутствие в лагере, полковник немедленно проявит беспокойство и попытается избежать справедливой кары с помощью автомобиля, припаркованного у штаба. Его бегство будет означать провал вашей миссии.



***Тактика:*** один ваш агент без труда осуществит выполнение поставленной задачи, но, если вы играете в Syndicate впервые, то лучше для подстраховки взять сразу четверых киборгов, и пусть вас не пугают неудачи при первых попытках. Не следует напрасно тратить патроны, уничтожая автомобиль полковника, гораздо полезнее сесть в него и на ходу уничтожить охранника с УЗИ, иначе дальнобойность этой штуковины попортит вашему пешему киборгу много крови.

## 1.2 Восточная Европа (East Europe). Убийство ученого

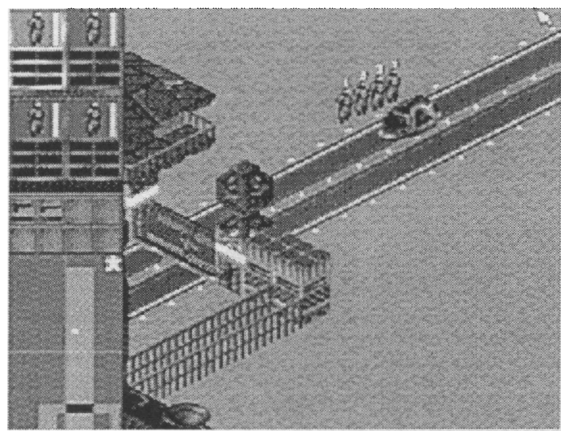
Синдикату EuroCorp удалось захватить одного из крупнейших мировых ученых-кибернетиков и промыть ему мозги. Разумеется, теперь он работает на них. С его помощью EuroCorp значительно улучшил свое оборудование и вооружение. К сожалению, в мозг профессора вживлен маленький процессор, сканирующий и деактивирующий действие наших переубеждателей. Нельзя позволить ученому продолжать исследования для врага, он должен быть уничтожен.

***Тактика:*** сопротивление, как ожидается, будет совершенно незначительным, так что тяжелое оружие вам не пригодится. Как можно быстрее двигайте отряд к вашей цели, не обращая особого внимания на остальное. Будьте начеку, и проблем не возникнет.

## 1.3 Центральная Европа (Central Europe). Захват города

Небольшой европейский городок стойко выдерживает нашу рекламную кампанию (за это следует поблагодарить агентов вражеского синдиката). Это отрицательно отразилось на наших доходах, и было решено усилить кампанию, подкрепив ее проведение синтетическими мускулами ваших мальчиков. Команда обязана совершить рейд по улицам города и деактивировать влияние вражеского синдиката. Необходимо оставить город чистым для наших ребят из группы маркетинга.

***Тактика:*** городишко невелик, и единственный вход в него доступен только для транспорта. Въезд на объект будет осуществлен на мобиле, любезно предоставленном нашим транспортным отделом. Специалисты последнего настойчиво просят, чтобы их тележка прикатилась обратно. Полиция городка недавно имела стычку с агентами вражеского синдиката. Сейчас обе силы значительно ослаблены — короче, прекрасный момент для нанесения вашего удара. Хорошо оснащенная команда не должна встретить мощного сопротивления. Все, что вам действительно необходимо — это несколько помповиков и пара аптечек.



*Ловить тачку вчетвером намного легче.*

## 1.4 Скандинавия (Scandinavia). Захват ученых

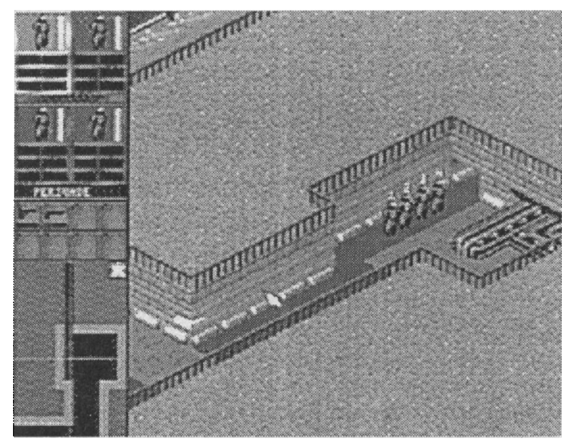
Двое известных ученых, работающих на EuroCorp, были замечены за выполнением секретной работы в небольшом поселке недалеко от вражеского исследовательского комплекса. Они могли бы оказать неплохую помощь в становлении вашего синдиката. Вашему взводу дается команда найти и завербовать обоих ученых.

***Тактика:*** команда десантируется в системе подземных коммуникаций города, где вам и передается управление над ней. В городе около десятка полицейских, но они очень плохо вооружены (в основном, пистолетами) и не должны доставить особенных неприятностей. Однако, ученые имеют троих личных телохранителей, вооруженных дробовиками и УЗИ. Вам следует быть

осторожным при их деактивировании, чтобы не уничтожить ученых. Лучше не использовать дробовики вблизи адресатов.

## 2. Азия (Asia)

### 2.1 Дальний восток (Far East). Рекогносцировка


*Киборги спрятались.*

Провокационные действия вражеского синдиката в одном из основных дальневосточных научных поселений вынуждают вас провести рейд с целью уничтожения вооруженных отрядов противника.

***Тактика:*** силы полиции представлены в городе довольно слабо — полицейских много, но вооружены они плохо. Зато действия тридцати двух вражеских профессиональных агентов, вооруженных автоматами типа УЗИ, достаточно осмыслены и потребуют от координатора значительного напряжения. Агенты нападают группами, поэтому придется приготовиться к жесткой обороне. Всем вашим ребятам будут необходимы как минимум УЗИ (ничего другого, скорее всего, вы и не сможете себе позволить); кроме того, каждый киборг обязан нести хотя бы по одной аптечке. После деактивации сил противника следует собрать как можно больше вражеских УЗИ, а потом продать их. Не следует увлекаться сбором оружия, пока надпись Eliminate Agents в информационной строке продолжает гореть, так как большой суммарный вес переносимого киборгом вооружения отрицательно влияет на скорость его передвижения и реакции. Активно используйте мобили, которые легко захватывать одиночным залпом по ним. В этой ситуации водитель мобиля выскакивает наружу и, если это штатский, убегает прочь. На улицах города можно встретить мобиль медперсонала или полиции. Их захватывать наиболее целесообразно.

### 2.2 Монголия (Mongolia). Сбор персонала

Наши информаторы сообщили, что всемирно известный кибернетик профессор Уолкен, один из разработчиков системы CHIP, прибыл на научно-исследовательскую конференцию в соседний город. Безусловно, использование познаний ученого мэтра в целях развития нашего исследовательского отдела было бы очень целесообразно, поэтому было решено, прорвавшись через систему охраны, завербовать Уолкена и невредимым доставить его в нашу штаб-квартиру.

***Тактика:*** город поделен на две равные части монорельсовыми железнодорожными путями. В западном, научном квартале, где вы и начинаете выполнение задачи, расположена лаборатория Уолкена. Захватить его несложно, гораздо труднее доставить ученого живым в восточные трущобы, где вас будет ждать вертолет. Самой сложной для новичка задачей окажется безопасная переправка агентов на электричке. Разведка сообщила также, что вход в лабораторию Уолкена доступен только с верхних пешеходных уровней. Арсенал киборгов должен содержать помповики, УЗИ и аптечки. Неплохо было бы к началу миссии запастись модифицированными руками, ногами и мозгом.

### 2.3 Индия (India). Возмездие

Группа бандитов захватила небольшой исследовательский комплекс, требуя у местных властей выкупа и терроризируя мирных жителей. Есть сведения, что отряд возглавляется отставным ар-



мейским капралом, который самостоятельно обучил и вооружил своих синтетических ребят. Капрал должен быть уничтожен.

***Тактика:*** насколько мы знаем, вооружение бандитов состоит главным образом из легких пулеметов УЗИ. Но вам повезло — если удастся уничтожить парочку агентов, имеющих моторные пулеметы, то вам не придется тратить уйму денег на изобретение этого великолепного оружия. Предполагается, что объект охраняется множеством охранников, составляющих отлично натасканную группу. Они расставлены по периметру штаб-квартиры капрала и при виде противника сразу атакуют. Сам капрал (человек в зеленой форме и красном десантном берете) вооружен моторным пулеметом и вполне способен быстро и эффективно уложить из него пару зазевавшихся киборгов, так что держите с ним ухо востро. Отход из лагеря после успешного выполнения задания возможен только на мобиле. Его можно найти припаркованным в одном из дворов городка или попросту забрать у полицейских. В этой миссии вам предоставляется возможность попрактиковаться в сложном искусстве вождения мобиля по двухколейным трассам.

## 2.4 Казахстан (Kazakstan). Захват города

Близлежащий город после несвоевременной смерти мэра впал в анархию. Ваш синдикат не особенно заинтересован в обладании этой пустынной, после атомной аварии в 2015 году, территорией, но воззвания граждан города, требующих вашей поддержки и понимания в это ужасное время, не оставили равнодушным ваше суровое, но — на самом деле — очень чуткое сердце. Однако, не одни вы решили наложить лапу на казахстанские пустоши — придется столкнуться с прекрасно вооруженными и скоординированными отрядами вражеских синдикатов. Вашей задачей является быстрое и эффективное «просеивание» улиц городка и их очистка от вооруженных групп разлагающих элементов, которых в городе насчитывается три.

***Тактика:*** все вражеские агенты вооружены моторными пулеметами, полицейские — УЗИ, так что вам следует держаться группой, избегая попадания под перекрестный огонь. Желательно уже иметь модифицированные руки, ноги, мозг, туловище и, если финансы позволяют, глаза. Оптимальный набор оружия таков: двое киборгов с моторными пулеметами и парой аптечек, двое киборгов с винтовками и одной аптечкой. После завершения миссии не забудьте хорошенько отовариться пулеметами, и, возможно, вам хватит денег на изобретение лазерной установки.

## 2.5 Камчатка (Kamchatka). Месть политику

Один из наших высокопоставленных политических друзей упорно отказывается реагировать на наши учтивые и вежливые запросы. Эти весьма нетактичные с его стороны отказы от сотрудничества должны быть жестоко пресечены. Для восстановления статус-кво, а также в качестве примера для других неразумных упрямцев, мы решили уничтожить его милую симпатичную жену, а самого политика захватить и хорошенько промыть ему мозги.

***Тактика:*** команда высаживается на пирсе крохотного плавучего городка, где находится резиденция политика. Службе разведки не удалось выяснить расположение апартаментов его жены, поэтому вам необходимо сначала завербовать вашего местного информатора. Он укажет вам местонахождение вашей конечной цели. Все, что стоит между вами и целью — это маленький и ужасно оснащенный отряд полиции. Возможно, вам и встретится вражеский агент-шпион, но он, как вы сами понимаете, ничего не сможет вам сделать.

## 2.6 Урал (Urals). Захват города

Благодаря активным подрывным действиям нашего отдела шпионажа, вражеский синдикат испытывает определенные проблемы с управлением в этом регионе: народ, находящийся под влиянием нашей подпольной рекламной кампании, все чаще стал устраивать стачки, демонстрации и вооруженные выступления против диктатуры вражеского синдиката. В результате этого боль-

шинство вооруженных сил синдиката было выведено за пределы города, оставив его открытым для нашей ударной команды. Необходимо уничтожить все остаточные силы противника и возвратиться к точке старта.

***Тактика:*** вражеская команда (восемь человек) плохо экипирована (в основном, автоматами УЗИ) и находится под давлением полиции; впрочем, последняя также не представит для вас чрезвычайной опасности.

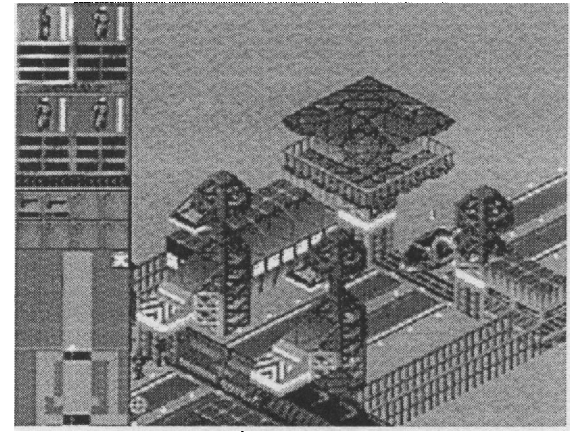
## **2.7 Сибирь (Cyberia).** Чистка города

Одна из сибирских столиц расценивается нами как перспективная для нашего отдела маркетинга. Город занят несколькими командами вражеских синдикатов. Очевидно, что, пока они не удалены, мы не можем проводить маркетинговую кампанию. Необходимо очистить город от вражеских команд.

***Тактика:*** город разделен на две равные части железнодорожными путями. Единственный способ для перемещения во вторую половину города — электричка. В отчетах отдела шпионажа указывается, что две из трех вражеских команд находятся в той части города, где вы начинаете свою миссию, а для уничтожения третьей, самой мощной, группы, вам придется поехать в восточную часть города. Там же вас будет ждать вертолет. Ожидается, что команды противника, хорошо вооруженные и обученные (пулеметы у агентов и УЗИ у полицейских), будут предупреждены о вашем рейде, так что следует приготовиться к стойкой обороне. Для этой миссии вам будет необходима команда из четырех человек. Двоих рекомендуется вооружить дальнобойным оружием типа винтовки, еще двоих — пулеметами. Последним необходимо иметь по две аптечки, а вот команда прикрытия обойдется и одной. Снайперов следует держать в некотором отдалении от штурмовой группы, так, чтобы она имела возможность эффективной огневой поддержки.

## **2.8 Индонезия (Indonesia).** Спасение информатора

Один из наших информаторов был так неосторожен, что позволил полиции арестовать себя. Наказанием глупцу вполне могли бы послужить несколько лет каторги, но этот шпион, к несчастью, нес чрезвычайно секретную информацию о дислокации войсковых подразделений противника на островах в Тихом океане. Сейчас он находится в федеральной тюрьме небольшого индонезийского городка. Попытки переговоров с властями о мирной выдаче информатора потерпели крах, так как власти города находятся под полным контролем вражеского синдиката. Следовательно, проблема разрешима иным, насильственным путем: ваша команда обязана порваться к тюрьме и освободить шпиона. Последний был проинформирован о готовящемся налете и ожидает вас во внутреннем дворе тюрьмы.



*Пассажир должен покинуть машину.*

***Тактика:*** транспортный отдел выделил специально для этой миссии мобиль, без которого вам с заданием справиться не удастся. Дело в том, что доступ ко двору, где вас ожидает шпион, возможен только на мобиле. Он на всей карте один, так что если вы по каким-то причинам испортите свое авто, то миссию придется начинать сначала. Сначала вам предстоит, посадив команду в мобиль, выехать из маленького дворика, где вас высадил вертолет. Сразу за воротами нужно покинуть транспорт (чтобы случайно не взорвать его) и, пробежавшись по главным улицам города,

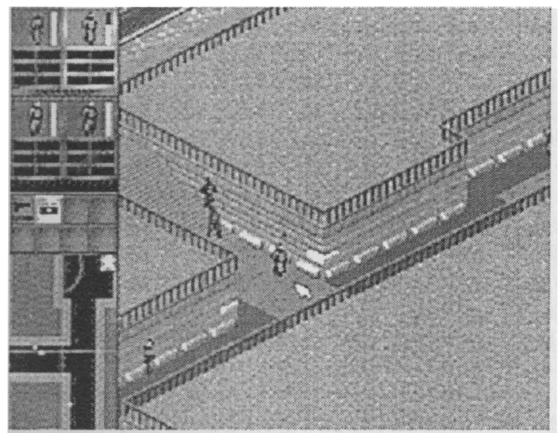


уничтожить всех вражеских агентов и полицейских. Это здорово поможет вам сохранить жизнь шпиону при отступлении. Затем следует, вернувшись к автомобилю, заехать во двор тюрьмы и быстро деактивировать (лучше лазерной установкой) всех полицейских. Следует обратить внимание на то, что охранники присутствуют не только во дворе, но и на смотровых вышках по периметру двора. Они очень опасны, так как они, подобно вражеским агентам, вооружены пулеметами, но уничтожить их достаточно сложно. Итак, после деактивации охраны вы должны найти в толпе шпиона и подойти к нему вплотную. Тогда он подбежит к мобилю, сядет в него и уедет за черту города. Не стоит обращать внимания на то, что ваши агенты оказались запертыми в тюремном дворе, это уже не имеет значения. Как только шпион целым и невредимым покинет город, миссия будет считаться завершенной.

### **2.9 Тихоокеанский округ (Pacific Rim).** Захват города

Местное население терроризируется вооруженными отрядами враждебных синдикатов. Так как этот город находится в нашем списке расширения, мы решили предложить населению поддержку и захватить контроль над данной территорией.

*Тактика:* эта миссия достаточно проста. Вам следует методично очищать улицы от вражеских агентов и полицейских. Последние разъезжают по городу на полицейских мобилях в непомерных количествах. Держитесь сплоченной группой, чаще используйте симптом паники.



*Узкий коридор смерти.*

### **2.10 Китай (China).** Чистка города

Китайский мегаполис наполнен вражескими агентами. Сотрите их с лица земли, оставив город чистым для нашего отдела пропаганды.

*Тактика:* никаких тонкостей и секретов. Просто пробегите по улицам, топя в свинце все, что движется. И полиции, и агентов в городе хоть отбавляй, но ничего серьезнее УЗИ или помпового ружья против вас использовано не будет.

## 3. Ближний Восток

### **3.1 Иран (Iran).** Убийство бизнесмена

Почетный член иранского гражданского совета, известный бизнесмен, находящийся на наших денежных дотациях, до недавнего времени сотрудничал с нашим синдикатом и даже имел доступ к некоторым секретным документам. Недавно он на наши деньги открыл новый торговый центр и с тех пор настойчиво отказывается от контактов с нашими представителями. Он должен быть уничтожен прежде, чем он получит возможность разгласить наши секреты представителям вражеских синдикатов.

*Тактика:* через город протекает канал, расчленяющий его пополам. Торговый центр предателя расположен на западном берегу. Вас высадят на левом, поэтому вам предстоит пересечь канал по одному из трех мостов. Есть сведения, что в городе присутствуют вооруженные группировки агентов трех синдикатов противника. Не исключено также, что ваши ребята будут иметь дело с личными телохранителями бизнесмена. Для разборки с толпой агентов, охраняющих место вашей встречи с вертолетом (все они вооружены УЗИ), вполне достаточно пары пулеметчиков, но с телохранителями лучше беседовать на дистанции, используя снайперскую винтовку.

### 3.2 Ирак (Iraq). Убийство ренегата

Один из наших служащих, видимо, почувствовал себя достаточно всемогущим, чтобы оставить нас и начать свой собственный бизнес на благодатной ниве войны и разрушения. При этом он не позабыл прихватить с собой из исследовательского отдела парочку наших инновационных военных технологий, на продвижение которых мы потратили не одну сотню тысяч кредов. Ясно, что неприятностей ему теперь не избежать.

***Тактика:*** В городе три мощных отряда наемников предателя. Общая численность их составляет двадцать две особи, все они вооружены пулеметами и винтовками. Поэтому не следует сразу приступать к выполнению основной задачи, лучше занять стойкую круговую оборону прямо на месте старта. Через несколько секунд прибежит первый отряд. Встретьте его перекрестным огнем лазерных установок или винтовок. Если с финансами у вас все в порядке, то можете испробовать на деле мощь огнемета, купив его заранее одному из своих боевиков. Устройте засаду где-нибудь за углом, и при приближении толпы агентов (а они передвигаются именно толпами) смело открывайте огонь на поражение, предварительно обеспечив огнеметчику удаленное прикрытие. Единственный недостаток такого огненного веселья заключается в том, что оружием сгоревших вам уже не удастся воспользоваться. Итак, повторите эту операцию с двумя остальными группировками. Теперь можно спокойно отправляться за предателем по маяку на сканере. Убив его, без задержек следуйте к вертолетной площадке.

*Будьте осторожны при пересечении железнодорожного полотна пешком. Не рискуйте здесь, иначе можете остаться в буквальном смысле с ножками, рожками, да парой-тройкой CHIP'ов.*

### 3.3 Ливия (Lybia). Убийство мэра

Коррумпированный мэр близлежащего города пытается захватить власть в данном регионе. Настроения народных масс весьма нестабильны, и сейчас — идеальное время для проведения кампании, которая показала бы гражданам силу и возможности нашего крепнущего синдиката. Первым делом решено уничтожить зарвавшегося мэра. Это и будет целью вашей команды.

***Тактика:*** в настоящее время адресат с его подопечными пребывает на конференции в огромном здании муниципалитета в центре города. Несколько других синдикатов также претендует на осуществление контроля над данным регионом. Последние отчеты показали, что команда может столкнуться с вооруженными представителями по крайней мере трех вражеских синдикатов. Основная ваша проблема состоит в том, чтобы добраться до мэра без столкновений с этими командами. Далее вам нужно всего лишь деактивировать немногочисленную охрану, перекрывающую выходы из муниципалитета, и кончить адресата. В эту миссию вам нужно взять стандартный штурмовой набор (пулемет, лазер, переубеждатель и аптечку).

### 3.4 Аравия (Arabia). Захват репортеров

Двое известных репортеров также находится в близлежащем городе. Их многочисленные таланты весьма помогли бы нам в нелегком деле добычи и обработки информации. Сперва, конечно, обоих необходимо завербовать и склонить к сотрудничеству.

***Тактика:*** в данной области действует сильная команда вражеского синдиката. Следует учитывать, что ваши чересчур активные действия могут повлечь за собой ответные действия врага, который незамедлительно попытается уничтожить по крайней мере одного из репортеров. При выполнении миссии следует соблюдать следующую тактику. Возьмите на задание троих солдат. Двоих вооружите пулеметами и переубеждателями, третьему купите пару лазерных установок, аптечку и УЗИ про запас. Теперь отправляйте первых двоих на разыскивание и вербовку цели, а последнего бросьте на контролирование действий вражеской команды. Выполнение этой миссии упрощено тем, что оба журналиста (женщины, кстати) находятся в соседних домах, а также тем, что точка рандеву расположена совсем рядом с этими зданиями.



# 4. Австралия (Australia)

## 4.1 Западная Австралия (West Australia). Захват оборудования

Из нашего отдела шпионажа поступила секретнейшая информация о том, что конкурирующий синдикат разработал персональный генератор полей защиты, способный практически полностью деактивировать воздействие огнестрельного оружия на тело киборга. Не нам объяснять, каким важным было бы такое приобретение для нашего исследовательского отдела в целях использования новой технологии в ваших последующих заданиях. Ваша команда должна проникнуть во вражеский научно-исследовательский комплекс и захватить прототип.

***Тактика:*** так как при помощи изобретенного устройства можно в одночасье произвести революцию в любом регионе, охрана комплекса была усилена в несколько раз. Впрочем, охрана и агенты не вооружены ничем тяжелее помповых ружей и УЗИ. Прототип защиты лежит во внутреннем дворе огромного здания на северо-востоке. Он выглядит, как овальное отсвечивающее красным кольцо. Подобрав его, скорее бегите на расположенную поблизости вертолетную площадку и спешите в исследовательский отдел, дабы вскоре порадовать своих солдат новой игрушкой, которая, несомненно, значительно облегчит им жизнь.

*В этой миссии вам впервые встретятся два новых средства передвижения: броневик и пожарный грузовик. Первый отличается достаточно медленной скоростью передвижения, зато имеет гораздо более мощную броню, чем обычный мобиль. Вы также можете впихнуть в броневик более десяти человек. Автомобиль пожарной команды, напротив, менее приспособлен для миссий, где ваше несчастное авто на всех углах заливают свинцом, но имеет сносную скорость передвижения. Разумеется, в последующих миссиях вам больше подойдет использование броневика, ведь на такой машинке можно не только, въехав в толпу вражеских агентов, перестрелять их всех по одному, но и завербовать какого-нибудь зазевавшегося агентика без всякого риска потерять половину уже завербованных штатских при подступах к нему.*

## 4.2 Северные территории (Northest Territories). Убийство повстанцев

Лидеры одного из повстанческих вооруженных формирований проводят антирекламную кампанию против нас, подкрепляя ее многочисленными террористическими актами в местных провинциальных городках. Необходимо пресечь преступную деятельность обоих мерзавцев до того, как наши доходы на этих территориях упадут до нуля.

***Тактика:*** город разделен пополам широким каналом, через который переброшено два автоматических моста, то есть въезд на них доступен только на каком-либо транспортном средстве. На восточном берегу, откуда и начинает деятельность ваша команда, такое средство только одно, и охраняется оно одиноким, но круто модифицированным (только не мозгом) парнем, который, по-видимому, решил, что с двумя пулеметами ему дозволяется все, даже наезды на честную публику вроде вас. Подогрев его решение залпом из лазерной установки, садитесь в мобиль и переезжайте канал по северному мосту. В первых двух встретившихся вам на западном берегу зданиях вы найдете искомых лидеров. Кстати, нет смысла тратить впустую лазерные заряды, блуждая внутри здания, а также не стоит закладывать туда мины, так как, почуяв неладное, адресаты сами выбегут на свет божий. Берите их тепленькими (а оставляйте холодненькими) и смело жмите (P).

## 4.3 Новый Южный Уэльс (New South Wales). Разборки с полицией

Коррумпированные полицейские силы в одном из мегаполисов на юге Австралии становятся опасными для наших рекламных агентов. После переговоров с местными властями было решено освободить народ от чрезмерно тяжелой лапы закона, заменив ее нашими тупыми, но добросовестными ребятами.

*Тактика:* для осуществления поставленной задачи вам необходимо деактивировать всех полицейских офицеров города. Вы встретите также членов команд трех вражеских организаций, которые, как ни странно, вооружены всего лишь пистолетами. Можете вволю поупражняться в стрельбе или завербовать про запас пару-тройку агентов. Сложнее дало обстоит с полицейскими. В городе их прилично, на карте они не обозначены кругами и атакуют, вопреки обычаям, достаточно уверенно. Вооружены они практически всем: от пистолетов и УЗИ до пулеметов и (!!!) огнеметов. Полисменов, вооруженных последним, довольно экзотическим для полиции оружием, лучше уничтожать чем-нибудь дальнобойным, иначе вы рискуете пропасть в пылу слишком уж жаркой схватки.

# 5. Африка (Africa)

## 5.1 Мозамбик (Mosambique). Захват оборудования

Один из наших армейских информаторов только что сообщил нам о том, что один из важнейших военных проектов синдиката НРУ — Экспериментальная Портативная Пусковая Установка RLX 240 — практически завершен, и его прототип проходит финальную стадию проверки и тестирования в исследовательском комплексе где-то в пустынях Мозамбика. В нашем исследовательском отделе ведутся сходные исследования под кодовым названием «Пушка Гаусса», и специалисты оттуда считают, что приобретение прототипа НРУ сильно повлияло бы на скорость и результат данной работы.

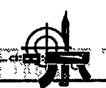
*Тактика:* вы начинаете миссию в начале огромного коридора-аллеи, образованного стенами комплекса. Свернуть или спрятаться никуда не удастся, да в этом и нет необходимости, так как пушка Гаусса тихо и мирно лежит в самом конце этого «коридора». Но перед тем, как вы завладеете оружием, придется выдержать схватку примерно с тридцатью хорошо обученными НРУ'шниками, которым явно не хочется с ним расстаться. Вооружение охраны составляют, в основном, УЗИ, пулеметы и снайперские винтовки — это барахло спокойно подавит команда, несущая по два комплекта лазерных установок. Есть, правда, парочка охранников, несущих энергетическую защиту, но, скорее всего, они даже не успеют пустить ее в дело.

Но во всем этом есть один маленький нюанс, который может стоить жизни сразу всей вашей команде. Дело в том, что уже почти в самом конце коридора, в укромном местечке, вас будет поджидать агент, вооруженный двумя комплектами нового оружия. Если вы не успеете его пристрелить — вам крышка. Если же вам это удалось, то забирайте из небольшого шкафчика честно украденную пушку и возвращайтесь к месту старта, не забыв, впрочем, набрать побольше оружия у убиенных вами охранников.

## 5.2 Заир (Zairo). Сбор персонала

Капитан локальных полицейских сил подает в отставку после длинной и насыщенной событиями карьеры, в которой он редко сходил с пути правосудия. Однако новый капитан, похоже, не прочь вступить в сделку с представителями какого-нибудь предприимчивого синдиката. Думаем, стоит съездить за ним, дабы пригласить его для дружеской беседы, в ходе которой можно было бы выявить дальнейшие пути для совместной работы. К несчастью, контролирующий данный район синдикат имеет сведения о нашем плане и уже выслал своих людей на охрану капитана.

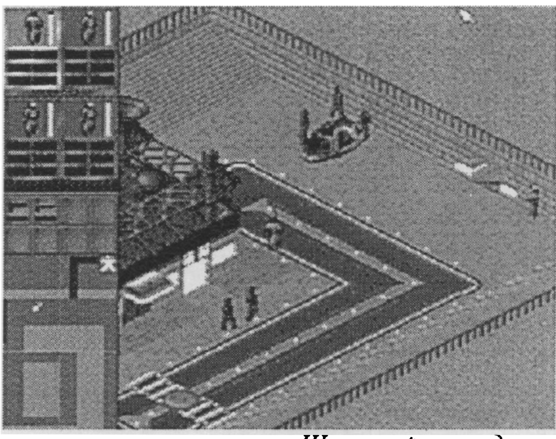
*Тактика:* капитан находится в северо-западном секторе города. Следует учитывать, что завербовать его будет несколько сложнее, чем простого штатского, ввиду его социального ранга (он полицейский). Предполагается также, что капитан может быть вооружен пулеметом. В остальном, проблем возникнуть не должно. Пара агентов с органами второго уровня вполне справится с этим заданием. Не забудьте прихватить по крайней мере один переубеждатель.



## 5.3 Алжир (Algero). Чистка города.

Наша последняя рекламная кампания была провалена в результате дерзкого нападения вражеских агентов на наших мирных ребят из отдела маркетинга. Необходимо провести ответное нападение-реванш и навсегда очистить город от синдиката противника.

*Тактика:* в городе, который представляет собой поселение, разделенное пополам каналом с единственным автомобильным мостом, присутствует пять достаточно неплохо вооруженных и тренированных команд противника. Для их уничтожения вам потребуется полная команда, вооруженная и оснащенная по последнему слову техники. Будьте морально готовы к тому, что собственные боеприпасы могут кончиться, и что придется воспользоваться вооружением противника. Не забудьте взять побольше медицинских пакетов, так как схватка предстоит весьма нелегкая.

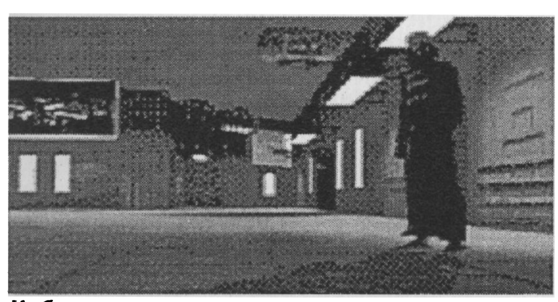


*Шли мы раз на дело...*

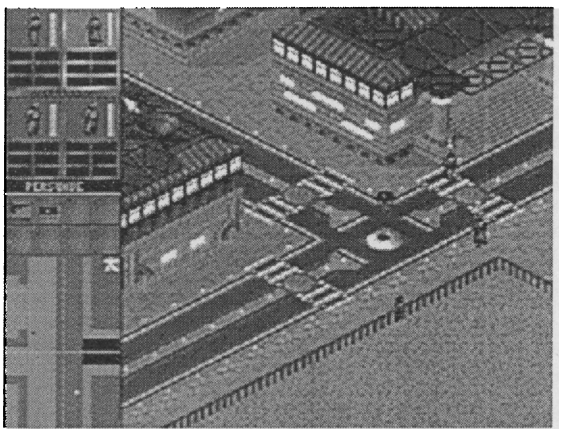
## 5.4 Южная Африка (South Africa). Убийство.

Серьезные проблемы, связанные с утечкой важной информации из нашего местного информационного отдела, побудили нас всерьез заняться персоной, возглавляющей вышеупомянутый отдел. К несчастью, наши опасения подтвердились — он оказался хитрой лисой, агентом, работающим на две стороны. Удастся ли ему избежать справедливого наказания — зависит от вас.

*Тактика:* адресат в настоящее время находится с инспекцией в местных полицейских бараках. Защита там слишком сильна, и транспортный отдел не смог обеспечить десантирования непосредственно на территорию бараков. Придется искать путь проникновения туда, а он, как вы ужс, наверное, догадались, проходит прямехонько через автомобильные ворота. Броневик для этой цели вы сможете найти на севере города (он практически не охраняется), не торопитесь в него садиться — он заминирован. Если со здоровьем ваших киборгов не все в порядке, то лучше не рисковать и попытаться поискать другое средство передвижения. Если же у вас есть хотя бы один прилично модифицированный агент (с туловищем и сердцем второй ступени, а также парой аптечек), то все же попытайтесь сесть в броневик и проехать несколько метров. Ухнет взрыв, и здоровье киборга резко ухудшится (теперь самая пора откушать немного анаболиков). Вот теперь в вашем распоряжении остался полностью исправный (?) броневик, и вы можете без проблем въезжать на территорию полицейского лагеря и сходу уложить пару десятков охранников. Теперь вам не стоит опасаться жалких пулек из вражеских пулеметов, винтовок, огнеметов, УЗИ и пр. Скорее подруливайте к широкому пандусу, ведущему на верхний уровень, где перед взводом спецназовцев стоит предатель. Здесь надо подсуетиться и при помощи лазера лишить его жизни, иначе он возьмет руки в ноги и с позором покинет поле боя, оставив, впрочем, вас с носом. После разборки со «спецами» садитесь в пустующий броневик и катите прямо на север, к точке финиша. Миссия выполнена.



*Киборг вышел на охоту.*



*Нерегулируемый перекресток.*

## 5.5 Судан (Sudan). Уничтожение шпионов

Пара уличных панков оказалась, при ближайшем рассмотрении, хорошо обученной и оснащенной группой информирования конкурирующего синдиката о наших секретных проектах. Перехваченные ими лазерграммы несли достаточно важную и секретную информацию о методах нашей боевой подготовки и планируемых действиях наших «бойскаутов» в данной области. Необходимо уничтожить эту группу, дабы не иметь подобных эксцессов в будущем.

***Тактика:*** шпионы прячутся в спальном районе на северо-востоке города. Предупрежденные о вашем нападении, команды агентов будут пытаться активно помешать вам, поэтому советуем запастись энергией для лазеров. В остальном все предельно просто — придите, убейте, снова убейте и уйдите восвояси.

## 5.6 Кения (Kenya). Эскорт

Один из наших секретных агентов, работая под прикрытием в одном из исследовательских комплексов противника, был раскрыт благодаря стукачу в нашем информационном отделе. С ним вы уже имели дело ранее, но проблема не рассосалась — есть сведения, что наш агент находится под стражей в одном из близлежащих городков, и что в его CHIP'е зашифрована жизненно важная для нас информация. Также есть информация о вражеской команде из двенадцати киллеров, брошенной на ваш перехват. Необходимо, не вербуя цели, сопроводить ее живой до точки рандеву.

***Тактика:*** вы начинаете миссию прямо рядом с клиентом. Чтобы активизировать в его мозгу программу, по которой его (вернее, ее) CHIP выведет его к нужной точке, на шпиона необходимо подействовать переубеждателем. Но не советуем делать это сразу. Лучше подождать, пока все вражеские агенты сбегутся к вам, перестрелять их из лазерной установки (это удобно делать с крыши дома, на котором вы начинаете выполнение миссии) и уже потом спокойно сопровождать адресата, изредка постреливая по полицейским.

## 5.7 Мавритания (Mauritania)

До нас дошли слухи, что новый проект, разрабатываемый лучшими учеными в Африке и объявленный не имеющим отношения к оружейным технологиям, на самом деле является продвижением сверхмощного оружия для вражеского синдиката. Мы считаем, что было бы неплохо побеседовать с главным инженером и координатором этого проекта, дабы выяснить его сущность и технические параметры. Необходимо завербовать хорошо охраняемого ученого и доставить его в нашу штаб-квартиру.

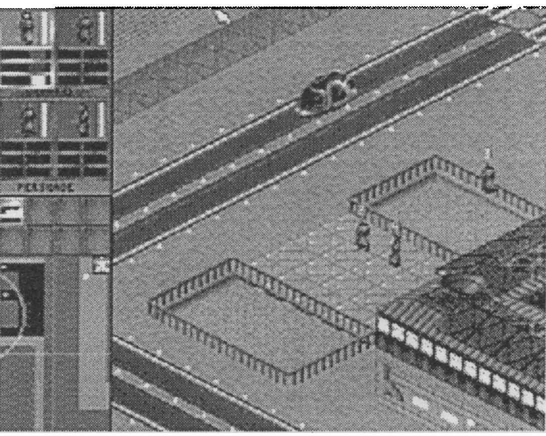
***Тактика:*** собственно говоря, единственная сложность этой миссии — не прихлопнуть нужного человека в толпе охранников, как две капли воды похожих на него. Как только вы его завербуете, завершение уже не доставит практически никаких хлопот. Следует, правда, учитывать, что для вербовки адресата требуется несколько штатских, так как социальный уровень инженера — охранник.



## 5.7 Нигерия (Nigeria). Сбор персонала

Активист местного городка проявляет недюжинные способности в руководстве и даже смогла установить и развить подпольную городскую компьютерную сеть. Если вам удастся ее завербовать, то наш синдикат приобретет еще одного ценного союзника.

*Тактика:* миссия очень проста, так что вам вполне хватит одного агента, вооруженного пулеметом или УЗИ. Необходимо также взять переубеждатель. Здание, где находится клиент, расположено совсем недалеко от места старта. Туда вас подбросит встречная машина. Быстро разберитесь со стадом вражеских агентов (их всего шестнадцать, не считая охраны), вооруженных пистолетами, вербуйте цель и возвращайтесь в точку десантирования.



*Берегись автомобиля.*

# 6. Южная Америка (South America)

## 6.1 Перу (Peru). Убийство

Нам стало известно, что военный эксперт вражеского синдиката имеет штаб-квартиру в бункере военного перуанского городка. Нам он ничем не может помочь (у нас своих спецов хватает), но, тем не менее, не стоит оставлять противнику столь ценного советника. Уберите его, заодно почистив город от вражеских агентов.

*Тактика:* предполагается, что на встречу с вами будет выслан специальный отряд агентов, так что ваших киборгов высадят прямо у железнодорожной трассы, чтобы вы могли поймать себе какой-нибудь транспорт. Кстати, перед тем, как уехать на электропоезде, не забудьте убить охранника с винтовкой на смотровой башне, иначе позднее, с более низких точек, его будет шлепнуть гораздо сложнее. Итак, вы переехали на электричке в северную часть города, не забыв перестрелять по дороге банду головорезов внизу. Спускайтесь с платформы и ловите мобиль. Теперь ваш путь лежит в юго-восточный угол карты. Там, проехав через ворота и застрелив единственного охранника, вы окажетесь перед дилеммой — как убить противника, сидящего в бункере (длинном узком холме), находясь снаружи. Прямой, задуманный авторами метод осуществления этой задачи, нам обнаружить так и не удалось. Завершите миссию таким способом: возьмите оружие помощнее (пулемет, например); ориентируясь по сканеру, найдите, в какой части бункера сидит цель; встаньте прямо над ней, и вы с удивлением обнаружите, что прицел окрасился в красный цвет. Дальше догадайтесь сами ...

## 6.2 Аргентина (Argentina). Эскорт

Один из наших шпионов, работающий под прикрытием в штаб-квартире конкурирующего синдиката, был раскрыт и попал в засаду в центре города. Необходимо вывести его оттуда невредимым.

*Тактика:* агент был предупрежден о подготавливаемом освобождении и ждет вас в безопасном месте. Но три вражеские команды, задача которых — обезвредить вашу команду и завербовать шпиона, будут пытаться перехватить вас на пути туда. Поэтому необходимо взять на это задание полную команду, чтобы обеспечить адресату максимальное прикрытие. Старайтесь держаться как можно ближе к нему, так как одна из молниеносных атак противника вполне может стать для клиента последней. Пуля — дура, как говорится. Также целесообразно высылать одного

хорошо вооруженного и модифицированного агента немного впереди остальных, чтобы он мог обнаружить и эффективно деактивировать вражескую засаду.

### 6.3 Венесуэла (Venezuela). Убийство предателя

Один из наших агентов ранних модификаций вышел из-под контроля после передозировки «Адреналина» во время одной из военных операций. Он арестован полицией и подвергается жестоким допросам в близлежащем городе. Есть опасение, что под пытками его слабый мозг способен выдать противнику большое количество секретной информации о наших методах тренировки агентов и дислокации наших инструкторских баз. Как ни печально, но мы вынуждены немедленно найти и уничтожить нашего бывшего помощника.

*Тактика:* для того, чтобы попасть во внутренний дворик полицейского управления, где держат киборга, вам придется преодолеть несложную систему надземных переходов. Она охраняется двадцатью охранниками, вооруженными снайперскими винтовками. Убирайте их, минируйте дом и ждите взрыва. Три, два, один — и вот уже пора нажать ‹P›.

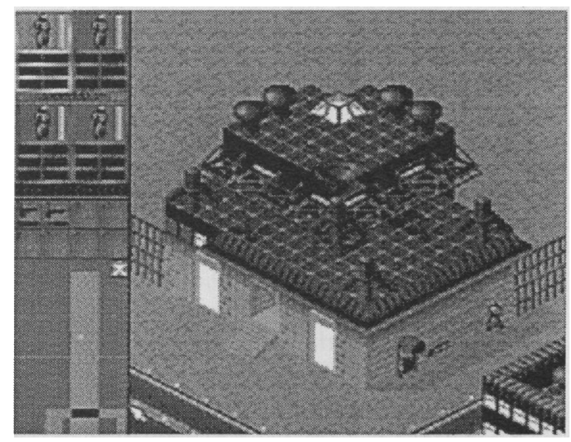
### 6.4 Колумбия (Columbia). Эскортирование доктора

Один из ваших ближайших помощников нуждается в срочной медицинской помощи. Поскольку в двадцать третьем веке врач — практически музейная редкость (всех больных рабочих принято усыплять), вам предстоит выполнить специальное задание с целью вывоза доктора из города, контролируемого вражеским синдикатом.

*Тактика:* в городе есть два хорошо охраняемых отгороженных объекта, доступ к которым возможен только на транспорте. В первом из них, где вы и начинаете миссию, находится доктор. Но сперва необходимо прорваться на второй объект и вывезти оттуда специальный медицинский транспорт, без которого покинуть город (т. е. завершить миссию) вам не удастся. После захвата, уже на автомобиле, необходимо вернуться к доктору и «разбудить» его. Он сядет в мобиль и благополучно покинет город, если вы, конечно, позаботитесь о том, чтобы на пути его следования не оказалось вражеских агентов или охранников.

### 6.5 Бразилия (Brasil). Погром базы

Транспортная база обеспечения доставляет и распределяет вражеское оружие на армейских мобилях. На этой базе также расположен центр подготовки боевиков синдиката Castrilos. В данное время вы планируете крупномасштабную операцию по уничтожению штаб-квартиры Castrilos, ну, а пока вашим ребятам предлагается размяться перед настоящим делом, перерезав транспортную артерию противника.



*Шедевр архитектуры недалекого будущего.*

*Тактика:* уничтожьте все мобили на территории лагеря. Их, кстати, всего две штуки: один простой мобиль, который припаркован прямо возле места старта, а второй — пожарный, который расположен на отгороженной территории. Итак, вы начали миссию. Не торопитесь садиться в мобиль (и тем более его уничтожать), лучше сперва пробегите по улицам и уничтожьте пулеметами все признаки вражеской активности (в основном, это полиция и охрана с УЗИ и помповиками), иначе рискуете потерять единственный мобиль, с помощью которого можно проникнуть на базу. Не забудьте сходить к воротам на северо-



востоке (через них вам и предстоит въехать) и пристрелить обоих охранников с винтовками. Теперь спокойно заезжайте на базу и оставляйте мобиль у ворот, опять-таки не расстреливая его. Пройдя немного на запад, увидите искомую машину и нескольких вражеских пулеметчиков. Все просто — жгите их и «пожарку» лазером, и покидайте базу на своем многострадальном мобиле. А вот за воротами верного стального коня можно уже и пристрелить, дойдя до вертолетной площадки пешком.

### 6.6 Уругвай (Urugvay). Уничтожение прототипа

Нам стало известно, что на одной из секретных исследовательских баз противника разработан новый сверхбронированный джип. Его чертежи уже были успешно выкрадены вами в одной из предыдущих миссий, теперь необходимо проникнуть туда и уничтожить два прототипа этого устройства.

***Тактика:*** эта миссия, в принципе, очень напоминает предыдущую, с тем лишь отличием, что вам будет противостоять не горстка охранников, а две отлично вооруженные и модифицированные команды агентов. С ними вы столкнетесь, добывая на северо-востоке автомобиль для проникновения на базу. Искренне не советую вступать в ближний бой с этими головорезами, так как при недостаточно умелом обращении с лазерной установкой или винтовкой у ваших агентов не останется практически никаких шансов, даже если вы используете органы третьей технологической ступени. Когда будете уже на базе и уничтожите охранников, не торопитесь уничтожать оба джипа. Подорвите сначала один, а на втором выезжайте наружу.

### 6.7 Парагвай (Paragvay). Сбор персонала

Над CHIP'ом одного из вражеских агентов нам удалось установить дистанционный контроль и выяснить, что он имеет доступ к информационным каналам высокого уровня. При помощи этих сведений нашим компьютерным спецам без труда удалось бы активировать систему самоуничтожения в сети генеральной штаб-квартиры Castrilos и, таким образом, захватить контроль над всей Южной Америкой.

***Тактика:*** в этой миссии ваша команда будет экипирована специальными переубеждателями, после использования которых на адресате с его CHIP'а сразу начнет передаваться необходимая информация, поэтому вам нужно всего лишь завербовать цель, не доставляя ее куда-либо. После начала миссии в режиме паники двигайтесь прямо на запад, где увидите здание с охранниками на крыше. Сняв их винтовкой, подойдите к западной двери здания и подождите, пока из него выбегут все охранники. К этому моменту на севере уже должна дать о себе знать команда вражеских агентов, которых лучше перестрелять из лазера или огнемета, пока они выходят из-за угла здания. Теперь, предварительно завербовав несколько штатских, вербуйте агента и завершайте миссию.

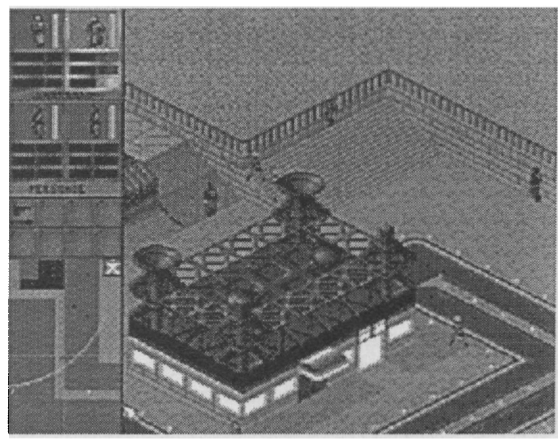
## 7. Северная Америка (North America)

### 7.1 Гренландия (Greenland). Вербовка информатора.

С одной из наших баз технической поддержки происходит утечка оборудования, и теперь мы испытываем проблемы со снабжением в данном регионе. Небольшое расследование привело нас к уборщику базы, некому Карсону, который продал ценную информацию агентам противника. Проще всего было бы уничтожить предателя, но мы считаем, что он может иметь некоторые сведения о вражеских секретных агентах в этом регионе и способен помочь нашей информаторской группе, которая сейчас как раз занимается отслеживанием и уничтожением внедренных шпионов врага. Поэтому вашим киборгам предписывается целым и невредимым доставить Карсона домой.

***Тактика:*** привычный сюжет — вы въезжаете на базу на мобиле, оставляете мобиль у во-

рот, пешком перебиваете всех охранников с УЗИ, вербуете клиента и покидаете город на том же мобиле.


*Жарким летним полднем.*

## 7.2 Калифорния (California). Сбор персонала.

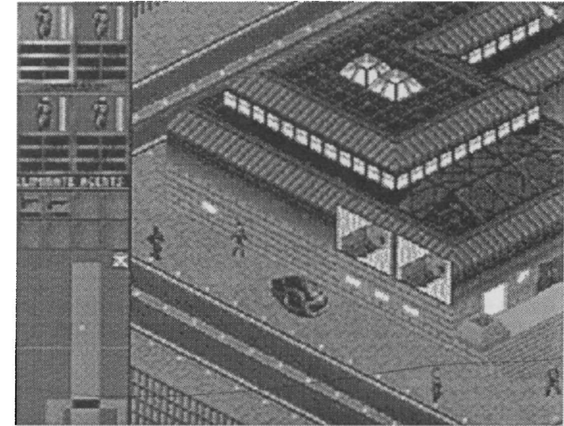
Исследования доктора Колдуэлла привлекали наше внимание еще в те времена, когда под влиянием нашей организации находилось всего несколько убыточных регионов. Тогда мы не могли позволить себе приобретение столь ценного союзника по причине высокой степени охраняемости его лаборатории. Но теперь, когда в наших криокамерах спит несколько десятков отлично вооруженных и тренированных ребят, мы в состоянии провести штурмовую операцию практически любой сложности. В настоящее время Колдуэлл готовит прорыв в области химической войны, и мы не можем допустить, чтобы столь революционная технология попала в руки нескольких хилых синдикатов, лишь по недоразумению продолжающих контролировать данный регион. Итак, завербуйте профессора и доставьте его бесценный мозг (вместе с телом, желательно) в распоряжение наших химиков.

***Тактика:*** практически полная аналогия с предыдущей миссией, за исключением того, что вместо охранников с УЗИ вы встретите агентов с пулеметами и винтовками, поэтому рекомендуется запастись парой лазерных установок.

## 7.3 Северо-восточные территории (Northeast Territories). Захват оборудования

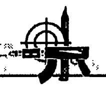
Нашим специалистам удалось расшифровать несколько шифрограмм, переданных по секретным лазерным информационным каналам сети НРУ. Их содержание указало нам, что в секретной лаборатории на Северо-востоке создан прототип нового противотанкового устройства EX 750. Мы полагаем, что данное оборудование все еще находится на военной базе на северо-востоке города. Необходимо проникнуть туда и захватить новое устройство. Это, как предполагается, установка, по виду и принципу действия очень напоминающая уже имеющуюся в нашем распоряжении лазерную установку.

***Тактика:*** главной и, пожалуй, самой сложной задачей этой миссии остается проникновение на базу на северо-востоке города, так как попасть туда возможно опять же только на единственном в городе автомобиле, а вражеские агенты тем временем продолжают совершенствовать свои орудия убийства. За жизнь агентов нет смысла беспокоиться, но вот потеря автомобиля — угроза вполне серьезная. Чтобы сберечь его, не торопитесь в него садиться, лучше сперва прочешите город и убейте всех агентов.


*Машина готова давить прохожих.*

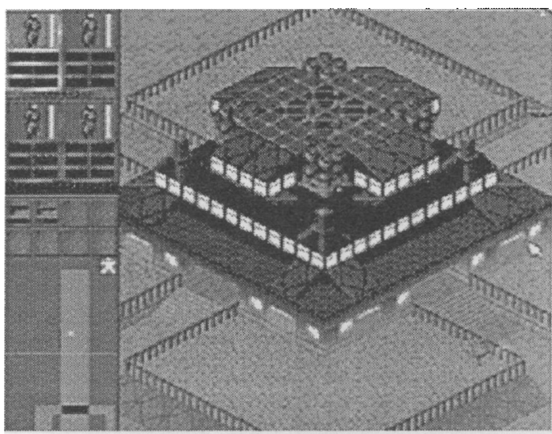
## 7.4 Аляска (Alaska). Штурм крепости

Противник выстроил неподалеку от нашего завода небольшую крепость. Подробное перехватное



сканирование показало, что оттуда передается информация о продукции нашей фабрики. Решено прикрыть эту шпионскую лавочку, уничтожив всю охрану и персонал крепости.

***Тактика:*** въезд на базу полная команда должна произвести на гусеничном транспортере, предоставленном нашим транспортным отделом, попутно перебив лазером охранников на периметре. Сначала вам предстоит убить командора базы, который находится на юго-востоке. Ему нельзя дать сесть в автомобиль, так что поторопитесь. Затем необходимо заминировать и подорвать два броневика, расположение которых можно увидеть на сканере. Внимание! Рядом с броневиками стоит медицинский мобиль, нагруженный самым современным оборудованием. Перед взрывом его необходимо отогнать подальше, иначе миссия не будет считаться законченной. Затем на том же мобиле вам предстоит покинуть базу.



*Не заблудитесь, блуждая вокруг этого здания.*

## 7.5 Юкон (Ukon). Сбор персонала

На этот раз вашим агентам придется найти и завербовать шпионку противника, некую Уэствуд, которая не протяжении нескольких месяцев шантажировала одного из наших сотрудников и вымогала у него ценную информацию. Не считается целесообразным убивать Уэствуд, так как даже в нашей могучей организации агентов такого высокого класса можно пересчитать по пальцам. К тому же, возможно, с ее CHIP'а удастся считать какую-нибудь полезную информацию.

***Тактика:*** Уэствуд находится в небольшом домике на юго-востоке города. Ее охраняет отлично вооруженная и координированная команда противника, оснащенная пулеметами и снайперскими винтовками. Враги атакуют со всех сторон, поэтому практически единственным выходом является симптом паники, а также третья технологическая ступень органов. В схватке необходимо следить, чтобы адресат не попал под ваш огонь. Возможно, на обратном пути вам встретится воинственно настроенный штатский с пулеметом и попытается уничтожить цель, так что возвращаться лучше все в том же режиме паники, вооружившись винтовками.

## 7.6 Скалистые горы (Rockies). Вербовка информаторов

Двоих наших агентов, работающих под прикрытием, незаконно удерживает на своей территории вражеский синдикат. Эти шпионы, работающие под фамилией Мак-Дональд, жили на ферме неподалеку от штаб-квартиры НРУ и занимались перехватом и обработкой лазерграмм противника. Теперь же, когда оба агента захвачены, существует реальная опасность потерять накопленную информацию, а также двух ценных специалистов. Поэтому вам следует организовать и провести штурмовую операцию по их освобождению.

***Тактика:*** опытный координатор вспомнит не один десяток миссий, практически аналогичных этой, только перед вербовкой вам предписывается подорвать два джипа противника рядом с домом Мак-Дональдов. Их охраняет тридцать пять вооруженных УЗИ охранников, которых спокойно перебьет один-единственный пулеметчик, использующий симптом паники.

## 7.7 Южные штаты (South States). Убийство

Богатая вдова одного из главных координаторов НРУ откупила контроль над маленьким городом недалеко от нашей североамериканской штаб-квартиры. Она упорно отвергает наши вежливые

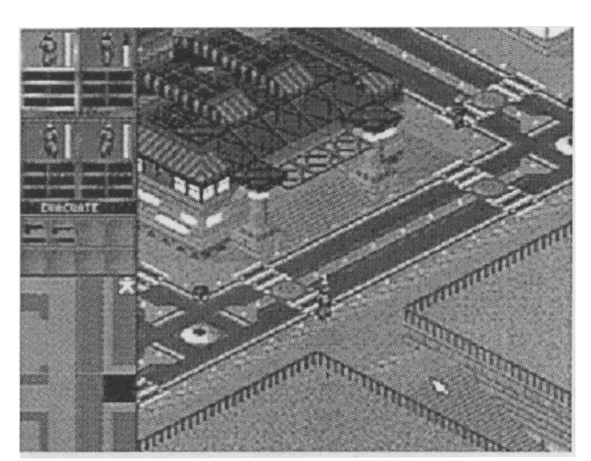
предложения отказаться от данной территории в нашу пользу и, напротив, продолжает усиливать полицейские силы в городе. Но теперь, когда ее агентами был уничтожен участок нашей телекоммуникационной сети, мы больше не можем оставаться в стороне. Найдите и деактивируйте эту наглую особу, заодно уничтожив и всех ее приспешников.

*Тактика:* никаких изысков, обычная миссия-убийство. Все, что понадобится — это полная команда и несколько пулеметов.

### 7.8 Мексика (Mexico). Захват оборудования

Один из наших секретных агентов, находившийся в тылу врага на выполнении особо важного задания, был раскрыт и уничтожен, почти завершив порученную ему миссию. К счастью, перед самоуничтожением он передал координаты секретного убежища, где он хранил сканер с записанной в его память необходимой информацией. Но, возможно, это сообщение было перехвачено и расшифровано аппаратурой врага, так что операцию по захвату сканера следует начинать немедленно.

*Тактика:* искомый сканер ваши киборги найдут в лаборатории на юго-востоке города, куда они попадут при помощи гусеничного мобиля. База охраняется тридцатью пятью охранниками, вооруженными, в основном, винтовками и пулеметами.



*Улица пустынна - стрелять не в кого.*

### 7.9 Новая Англия (New England). Сбор персонала

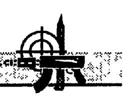
Близлежащий город только что подвергся народному восстанию, направленному против местного органа власти, в результате чего город находится в состоянии анархии. У нас на примете есть три кандидата на роль главы данного региона, все они являются дальновидными политиками и отлично осведомлены о положении в городе. Необходимо доставить всех троих в наш коммуникационный центр для беседы.

*Тактика:* команда высаживается в самом центре города, именно сюда вы должны будете привести всех троих кандидатов. Так как в результате создавшейся хаотической ситуации в городе практически прекратили свое существование какие-либо правоохранительные структуры, полиция не будет докучать вам, и вы сможете безнаказанно действовать в течение всей операции. Впрочем, несколько вражеских синдикатов также выслали в город свои команды, но последние больше увлечены дракой между собой. Так что держитесь в стороне от общей свалки и скорее продвигайтесь к цели.

### 7.10 Колорадо (Colorado). Убийство

Сенатор штата готовится покинуть страну. У нас есть основания считать, что он связан с силами оппозиции, так что не следует позволять ему осуществить задуманное. Дело в том, что сенатор некоторое время имел доступ к нашим конфиденциальным секретным документам. Их разглашение может принести нам некоторый вред. Следовательно, цель должна быть уничтожена как можно скорее.

*Тактика:* в момент высадки адресат эскортируется с железнодорожной станции на вертолетную площадку под усиленным конвоем. Вашим агентам необходимо прервать этот конвой



прежде, чем он достигнет вертолета. На пути киборги встретят несколько отлично вооруженных полицейских и вражеских команд, готовых к любым переделкам, так что было бы неплохо запастись тяжелым оружием. Основная часть конвоя состоит из двух навороченных охранников и полицейского автомобиля, накрыть их можно при помощи одного-двух комплектов Гаусса, но можно просто перебить охрану из винтовок и довершить дело пулеметами или лазерными установками.

### 7.11 Средний Запад (Middle West). Убийство

Для демонстрации мощи нашего синдиката вашим киборгам предлагается уничтожить глав нескольких преступных кланов, оперирующих в данном городе. В данный момент они находятся на ежемесячной сходке, так что самое время нанести удар и растоптать гадюшник.

***Тактика:*** миссия легко и свободно проходится одним-единственным киборгом с организмом третьей технологической ступени, вооруженным двумя пулеметами, двумя лазерами и одной аптечкой. Следуйте указаниям сканера и уничтожайте все, что встретите на пути.

### 7.12 Северо-западные территории (North east Territories). Сбор персонала

Несколько ранних моделей наших агентов было завербовано неизвестной организацией. Их чипы были повреждены таким образом, что теперь киборги не отвечают на их личные коды управления. Необходимо найти всех киборгов и доставить их в лабораторию для перепрограммирования.

***Тактика:*** имеет смысл перед вербовкой провести небольшой рейд по городу с целью уничтожения всех вооруженных единиц. Предположительно, вашей команде может встретиться несколько пулеметчиков с организмами второй ступени, в остальном никаких проблем возникнуть не должно.

### 7.13 Ньюфаундленд (Newfoundland). Чистка города

В секретном сообщении, перехваченном информационным отделом, содержится информация о том, что вражеский синдикат готовится провести испытания нового вида огнеметов в одном из близлежащих городов, подавив огнем демонстрацию рабочих. Нельзя допустить, чтобы этот поистине зверский план был приведен в исполнение. Вы должны уничтожить всех агентов, несущих на себе данное оборудование.

***Тактика:*** в общей сложности в городе присутствует тридцать два вражеских агента, вооруженных огнеметами. Единственное, чего следует опасаться вашей команде пулеметчиков или снайперов — это угловых засад. Поэтому заниматься поиском врага лучше в режиме паники.

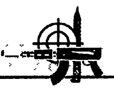
## 8. Атлантический океан (Atlantic Ocean)

### 8.1 Атлантическая лаборатория (Atlantic Accelerator)

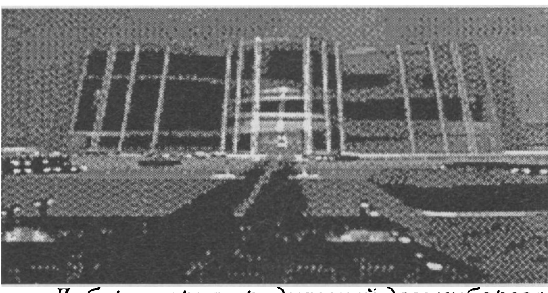
Атлантический океан после многих десятилетий зверской эксплуатации стал одним из самых загрязненных океанов мира. Океанические ресурсы практически исчерпаны, и человечество (по крайней мере, разумная его часть) все чаще и чаще начинает ощущать нехватку минеральных ископаемых и пресной воды. В то время, как океан иссякает, все большее количество синдикатов обращается к нему за разрешением собственных энергетических и денежных проблем. Атлантическая Лаборатория — секретнейший проект по разработке методов спасения мировых вод. Эта гигантская станция, дрейфующая в самых загрязненных участках океана, несет на себе самые передовые достижения мировой техники, электроники и независимую группу величайших ученых мира, объединивших свои усилия во имя спасения человечества от неминуемой гибели. Наша разведка показывает, что в настоящий момент ученые станции как никогда близко находятся к величайшему открытию, которое способно предотвратить гибель экосферы Земли. Ра-

зумеется, мы осознаем, что синдикат, контролирующий воду на Земле, фактически контролирует весь мир. Итак, в финальной миссии вам предлагается захватить Атлантическую Лабораторию, дабы навеки укрепить власть своего синдиката в мире. Безусловно, жалкая горстка остальных синдикатов также претендует на обладание Лабораторией. На этот раз все они объединили свои усилия против самого могущественного на планете синдиката, который, как вы уже догадались, принадлежит вам. Все их резервы и технологии направлены не друг против друга, а против их единого врага — вас. Уничтожьте всех вражеских агентов, присутствующих на станции в океане — и мир у ваших ног.

***Тактика:*** не представляется возможным выяснить, сколько же киборгов будет вам противостоять. Предположительно, их количество составляет около пятидесяти особей. Все они вооружены пулеметами и винтовками, имеют третий технологический уровень органов. Их отлично продуманные групповые атаки способен отбить лишь настоящий специалист, поэтому сразу настройтесь на то, что с первого раза пройти эту миссию вам не удастся. Авторы, к примеру, осилили ее лишь с пятой попытки, но если вы сможете пройти ее скорее — закидайте нас камнями. Итак, для осуществления поставленной задачи вам будет явно недостаточно грубой физической силы. Разумеется, все киборги должны быть предельно модифицированы и вооружены, но без маленьких хитростей вам не удастся уничтожить и пяти вражеских киборгов. Во-первых, следует сказать несколько слов о выбираемом вооружении. Единственный подходящий вариант — каждый несет по четыре пулемета и четыре комплекта энергетических защит. Кроме того, один из киборгов должен иметь при себе одну или две мины (позже вы поймете, зачем). Во-вторых, вы обязательно должны знать, что вражеские агенты не одиноки. Их с дальнего расстояния прикрывают охранники с пушками Гаусса. Следует учитывать, что от прямого попадания магнитного заряда ваших киборгов не спасет даже энергетическая защита. В-третьих, следует уяснить, что пытаться вступить в открытую огнестрельную схватку с толпой вражеских агентов, да еще если они нападают с двух сторон — самоубийство чистой воды. Действовать следует так: сразу после старта необходимо мгновенно объединить своих киборгов в группу, врубить симптом паники и активизировать один комплект энергетической защиты. Как вы увидите секундой спустя, эти действия окажутся как нельзя более своевременными, так как на вас тотчас же набросится орава из десяти-пятнадцати особей врага. Тут-то вы и должны применить основной элемент выигрышной тактики в этой миссии: постоянно меняя положение киборгов, вы должны ставить их так, чтобы они все время находились под прямым встречным огнем разных групп вражеских киборгов. Тогда враги уничтожают друг друга! Опыт показывает, что таким образом можно уничтожить девяносто процентов врагов, не потратив ни единого патрона. Но не стоит считать, что на этом проблемы исчерпываются сами собой. Например, у вас уйдет по крайней мере шестнадцать (чего бы вы думали: дней? — нет, киборгов!) только на освоение приемов быстрой замены и перетасовки истощенных энергетических комплектов. Опять же, вы не должны ни на секунду забыть об охранниках с Гауссами — первым делом, вступая в толпу противника, выискивайте по сканеру светлые обведенные кружки охраны и старайтесь держаться к ним как можно ближе (не давая им произвести залп) до тех пор, пока вражеские киборги их не уничтожат. Кстати, после того, как большая вражеская группа благодаря вашим стараниям благополучно самоуничтожится, могут остаться два или три агента, которые не находятся в нужном вам положении, т. е. вы не можете встать так, чтобы они перестреляли друг друга. Тогда следует быстро отбежать от этой группки на безопасное расстояние и активизировать пулемет. Дальше ваши агенты все сделают сами. Теперь можно и передохнуть. Для этого следует выбрать место, где атака противника возможна лишь с двух сторон, отключить действующую энергетическую защиту, убавить IPA до минимума и просто постоять несколько минут на месте, наблюдая за восстановлением сил и перезарядкой энергии. Не следует слишком расслабляться, так как предупреждающая о появлении врага музыка может зазвучать уже слишком поздно. Короче, чаще поглядывайте на сканер. После отдыха направьте стопы прямо на северо-восток станции, где вас ожидает последняя команда противника. Но для начала



нужно пристрелить двух охранников с пушками Гаусса, которые свили себе гнездышко на одной из смотровых башен. Покончив с ними, смело вступайте в драку, используя уже наработанный метод с встречным огнем. Возможно, вам и удастся уничтожить весь вражеский отряд. Теперь на станции остается (помимо случайно отбившихся от своей группы агентов) всего один вражеский киборг, который носится кругами внутри одного из северовосточных зданий и упорно не желает выходить. Войти самим в это здание вам не удастся, так как мощная струя свинца из его пулемета будет тормозить движение ваших агентов. Вот здесь-то, прямо в дверях, и следует заложить ту мину, которую брал с собой один из киборгов. Скорее всего, ее взрыв достанет врага, и теперь вам останется только отыскать и перебить заблудившихся на станции агентов.



*Лаборатория - родильный дом киборгов.*

Итак, последняя миссия пройдена, мир захвачен. Какой бы невыполнимой ни казалась вам эта задача тогда, когда вы только начали захватывать земли в Европе, но теперь вся планета лежит у ваших ног. Теперь самое время уединиться где-нибудь в резиденции на необитаемом острове и предаться пространным размышлениям о смысле жизни, время от времени позванивая своему заместителю, дабы узнать о новых областях и регионах, полностью признавших вашу абсолютную власть.

# Глава шестая. О самом главном

***Предостережение:*** *если уважаемый читатель без ложной скромности может отнести себя к мифической касте Абсолютно Честных Людей, то автор, исключительно во имя сохранения столь хрупкого состояния, категорически предостерегает вас от прочтения данной главы.*

Наверняка всякий человек, будь то даже закаленный в боях ас игрового искусства, уже после нескольких часов игры в Syndicate обратит внимание на исключительную сложность игры. Мы готовы держать пари, что нет такого игрока, которому ни на мгновение не пришла бы в голову крамольная идейка вроде «Вот бы сейчас лишний «лимон» в банке», или не вырвался крик души наподобие «Ну почему эти железки так медленно ползают!». Приведенная ниже информация предоставляет вам уникальную возможность претворить ваши мечты в жизнь, увеличив банковский счет до астрономической суммы, или молниеносно оснастить и вооружить ваших киборгов по последнему слову техники, не тратя уйму времени на дорогостоящий процесс изобретения и покупки. Итак, для того, чтобы на вашем убогом банковском счету вдруг, как по мановению волшебной палочки, появилось СТО миллионов кредов, и появился доступ к ЛЮБОЙ территории стратегической карты, войдите из главного меню в конфигурирование миссии, выберите изменение имени синдиката и введите с матрицы имя «NGOR MAT» (не забудьте пробел между буквами R и M). Теперь вы можете почувствовать себя настоящим королем!

# Автогонки

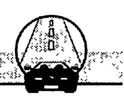
Помните, как говорил классик — «Какой же русский не любит быстрой езды?». Впрочем, подобное высказывание применимо почти к любой нации и к любой эпохе. Быструю езду любят все — римляне, например, увлекались не только кровавыми гладиаторскими боями, но и гонками на колесницах, народы Севера до сих пор любят промчаться с ветерком по тундре на собачьих упряжках. Высказывание классика, приведенное выше, относится к русской тройке. Прокатиться с ветерком — это, конечно же, приятно, но намного приятней при этом еще и кого-нибудь обогнать. Ну, а если обогнать удастся сразу целую толпу соперников, да еще и получить за это материальное вознаграждение — тогда это действительно мало с чем сравнимое удовольствие.

Если, опять-таки, углубиться в историю, то можно вспомнить, что в древнем Риме накал страстей, связанных с гонками на колесницах, достигал невообразимых масштабов — возницы-гонщики одевались в одежду определенных цветов, и, соответственно, весь Рим разбивался на разноцветные лагеря. Например, фраза «Красные белым за все отомстят» в Риме воспринималась бы совсем иначе. Отмечены случаи, когда императоры бросали на арену на растерзание диким зверям болельщиков, одетых в неугодные императору цвета. Но даже такая жестокая участь не могла испугать фанатов, болеющих за своего любимого возницу. Но, конечно, по тактико-техническим данным и тройка, и римская колесница, не говоря уж о собачьей упряжке, слегка уступают современному автомобилю, да и не только современному. Как известно, автомобиль — не роскошь, а средство передвижения. Но так уж устроен человек, что любое средство передвижения незамедлительно становится участником спортивного шоу — в этом плане люди ничуть не изменились с древних времен.

История автомобиля неразрывно связана с гонками — первые автогонки проводились во Франции в начале века, и в них принимали участие не только первые автомобили, но и монстроидальные машины с паровыми двигателями, электромобили, и самодвижущиеся экипажи с двигателями, принцип действия которых был до конца понятен лишь их создателям. Первым к финишу пришел, естественно, автомобиль. В двадцатых-тридцатых годах гонки были полным аналогом древнеримских гладиаторских боев — трассы устилали пылающие обломки и изувеченные тела. Такие зрелища вызывали бурный восторг у зрителей, о чем бесстрастно свидетельствуют кадры старой кинохроники. Да и в наши дни неизменным спросом пользуются кассеты с подборками кадров, посвященным катастрофам на современных гонках. Впрочем, нынешние гонки уже не напоминают бойни, они действительно являются видом спорта, причем одним из самых популярных. В самых различных видах соревнований принимают участие почти все мыслимые виды автомобилей — от напоминающих реактивные истребители машин «Формулы 1» до маленьких юрких картов. Не выходит на гоночные треки разве что сельхозтехника и асфальтовые катки.

До недавних пор человек, не являющийся профессиональным гонщиком, мог лишь наблюдать любимые соревнования с трибуны или из уютного кресла перед телевизором. Да, сесть за руль настоящей гоночной машины — удел далеко не всех. К тому же профессиональные гонщики зачастую действительно рискуют жизнью. Но, согласитесь, попробовать все-таки хочется. Но вот в нашу жизнь стремительно ворвались персональные компьютеры, телевизионные приставки, игровые автоматы. И мечта об извилистых гоночных треках, доступных для каждого, стала явью.

Компьютерные гонки — один из старейших игровых жанров. Они были и на старых персоналках, и на восьмибитных приставках, не говоря уж о приставках шестнадцатибитных. Огромное количество игр этого жанра выходило и на игровых автоматах. Не будем подробно останавливаться на доисторических представителях этого жанра — в наши дни это такая же история, как



и состязания колесниц. По нынешним временам эти игры выглядели бы неказисто — плоская как блин местность, весьма условно нарисованные задние планы, да и сами гоночные средства совсем уж отдаленно напоминали настоящие гоночные машины. Но, тем не менее, и эти древние игры обладали одним немаловажным достоинством — в них было интересно играть. Люди с остервенением жали на газ, старались вписаться в извилистые повороты, и неказистая графика ни в коей мере не являлась помехой популярности этих игрушек.

Во времена, когда в компьютерных играх графика имела всего два измерения, все гонки были во многом похожи друг на друга. Затем этот монолитный жанр постепенно стал делиться на поджанры — серьезные имитаторы спортивных соревнований, в которых учитываются все тонкости управления настоящей машиной; гонки, больше напоминающие аркадные игры — запас горючего бесконечен, на трассе валяются полезные предметы, во многих играх машины оснащены еще и бортовым оружием, и соперников можно расстреливать; дорожные имитаторы, в которых вы едете не по профессиональным гоночным трекам, а по обыкновенным дорогам и улицам; гонки-пародии с экзотичными гоночными средствами и забавными участниками. Гонки разделились и по типу графики — вид из кабины, вид сзади, вид сверху и сбоку, просто вид сверху. Время шло, росли технические технические возможности компьютерной техники — появлялись все более быстрые и производительные процессоры, рос запас оперативной памяти, и следствием этого прогресса стало вторжение в игры трехмерной графики.

О преимуществах трехмерной графики можно говорить достаточно долго, но поговорим лучше о том, как эти революционные графические нововведения изменили облик автомобильных игр. Конечно, гонки стали выглядеть совсем иначе — местность, по которой вы мчитесь, уже не напоминает лист бумаги — она обрела наконец объем. Если трасса пролегает по сельской местности, вы можете оценить тот приятный факт, что эта местность имеет рельеф — имеются в наличии холмы и низины, и на холм можно заехать, а в низину, соответственно, спуститься. Если перед вами просто гоночный трек, то он порой напоминает аттракцион «американские горки» — вы то стремительно взлетаете вверх, то не менее стремительно падаете вниз — просто дух захватывает.

Здания, горы и прочие детали пейзажа, в двумерных играх просто маячившие на заднем плане в качестве декораций, также обрели объем и форму — если в старых играх вы могли, например, сколь угодно долго любоваться панорамой города на горизонте, то теперь вы можете стремительно ворваться в город и оценить тот факт, что дома в нем действительно похожи на дома — компьютер обсчитывает поверхность зданий, делая их очень похожими на настоящие. На игровых автоматах уже существуют гонки, в которых создателям удалось достичь потрясающего реализма, причем реализм этот достигается не только за счет превосходной графики, но и за счет того, что вы сидите в настоящем водительском кресле, которое трясется в такт работе двигателя, давите на настоящие педали, держите в руках настоящий руль. 3DO создавалась в свое время именно для того, чтобы наглядно продемонстрировать все преимущества трехмерной графики в компьютерных играх. И если уж создавать гонки для этой замечательной приставки, то такие, что выжимают из «железа» приставки все, на что она способна.

Ярким представителем гонок нового поколения можно назвать Megarace. В ней вы найдете все то, о чем мы говорили выше — прекрасную трехмерную графику, захватывающий игровой процесс. Действие этой игры разворачивается в недалеком будущем. В эту эпоху виртуальная реальность, о которой ныне так много говорят, пишут, снимают множество фантастических боевиков, становится самой обыденной вещью. Или, попросту говоря, виртуальная реальность становится реальностью. Мир, созданный компьютерами и существующий в памяти компьютеров, теперь доступен для человека, он столь же реален и осязаем, как и обыкновенный реальный мир. Одну из компаний, занимающихся шоу-бизнесом, осенила блестящая идея — проводить в виртуальном пространстве автогонки — причем не просто гонки, а гонки на выживание. Для того, чтобы превратить гонки в бойню, машины щедро оснащены бортовым оружием — боевыми лазерами, ракетами и прочими новинками техники массового уничтожения далекого будущего. Да и

название для этих гонок придумали весьма удачное — «Мегагонки» — простенько и со вкусом. «Мегагонки» стали одним из самых популярных шоу на земном шаре, поболеть за полюбившихся гонщиков были готовы миллиарды болельщиков.

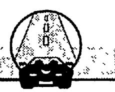
Ну, а как же это сверхпопулярное шоу будущего выглядит именно на 3DO? Впечатляюще, надо сказать — извилистые треки, подобно змеям, сплетают свои петли на фоне прекрасно выполненных футуристических пейзажей. Паузы между заездами оживляет циничный ведущий, жизнерадостный до полного идиотизма. Ролики, посвященные ведущему, представляют собой оцифрованное видео, и в роли этого шизофреника снялся живой актер — не исключено, что и «по жизни» тоже не совсем нормальный. Но на Megarace не только интересно смотреть — в него интересно играть. По окончании каждого раунда вы получаете определенную сумму вознаграждения, которую можете потратить на модернизацию своей «тачки».

Помимо самых разнообразных поджанров самих гонок, есть и весьма интересные попытки скрестить их с другими жанрами. Например, что получится, если совместить дорожный имитатор с трехмерной аркадой, наподобие Doom? Получится не что иное, как Quarantine — замечательная игра, которая приобрела неофициальное название «Doom на колесах». Quarantine и по сей день имеет не так уж много конкурентов по такому важному для любой игры параметру, как извращенная жестокость. Мрачноватая атмосфера этой игры способна очаровать каждого. Вас снова ждет недалекое будущее. Недалекое и слишком похожее на наше не слишком радостное настоящее. Преступность, как организованная, так и самодеятельная, достигла невиданных масштабов. На выстрелы за окном никто не обращает внимания, к ним привыкают, как к тиканью часов. Потери среди законопослушных граждан, погибающих прямо средь бела дня от бандитских пуль, вполне сопоставимы с потерями гражданского населения в прифронтовой зоне во время настоящей войны.

Город Кемо ничем не выделяется среди других американских городов, но именно на нем решили опробовать новые методы борьбы с преступностью. Город обнесли бетонной стеной с колючей проволокой и объявили Зоной Карантина. А затем в водопровод города подмешали психотропные препараты, которые теоретически должны были нейтрализовать у жителей города агрессивные инстинкты. Но «хотели как лучше, а получилось, как всегда» — препарат возымел несколько иное действие, и улицы Кемо погрузились в пучину кровавого беспредела. Но, как ни странно, в Кемо продолжает функционировать общественный транспорт. А если быть более точным — по городу разъезжают такси. Конечно, обыкновенные такси они напоминают весьма отдаленно — эти машины неплохо бронированы, они ощетинились стволами автоматических пушек и крупнокалиберных пулеметов. Но что поделаешь — хочешь жить, умей вертеться, а если быть более точным — умей метко стрелять.

Ну как — вы не хотите стать таксистом в Кемо? Работа опасная, но до чего интересная! Вас ждут лабиринты погруженных в полумрак улиц, по которым слоняются безумные прохожие и разъезжают машины конкурентов. Вы смотрите на этот не лишенный мрачного обаяния мир из кабины своего такси. Про правила дорожного движения можете смело забыть. В Кемо свои правила, главное из которых — стреляй первым! Прохожим самое место под колесами вашего автомобиля — тот, кто не уступил дорогу, должен умереть. Предсмертные вопли сменяются чавканьем размазываемой по асфальту плоти, лобовое стекло заволакивают брызги крови, которые порой сильно затрудняют обзор. Впрочем, далеко не всех прохожих нужно давить — ведь среди них попадаются и клиенты, которые выложат деньги за то, что вы их подвезете. Ну, а на эти деньги вы смело можете покупать бортовое оружие и броню в автомагазинах. Но ваша задача не сводится к тотальному уничтожению всего и вся и к зарабатыванию денег. У вас есть цель — вырваться на свободу из города-ада. Добиться этой цели не так-то просто.

Игра эта появилась на IBM, но 3DO-версия смотрится немногим хуже. К тому же и звуковое оформление на 3DO несколько лучше — сквозь пальбу и предсмертные вопли вы сможете расслышать популярные песни шестидесятых.



Но во что играть тем, кто не столь кровожаден и не ловит никакого кайфа, размазывая по асфальту прохожих или превращая машины соперников в облачка раскаленного газа? Тем, кто хочет просто отдохнуть, прокатиться с ветерком? Таким людям наверняка понравятся гонки-пародии — забавные игры со смешными персонажами и яркой рисованной мультипликационной графикой. Ярким представителем таких вот забавных игр можно назвать BC Racers. Название этой игры можно перевести как «Гонщики каменного века». Эта игра переносит вас в каменный век, мир, чем-то напоминающий место действия популярных комиксов, мультфильмов и комедий про Флинстонов. В этом мире приблизительно все как у нас, но все сделано из камня — дома, жалюзи, зажигалки, мебель и т. п. И, конечно же, в этом мире не могут обойтись без гонок. Двигателя внутреннего сгорания в ту отдаленную эпоху еще не изобрели, но он, собственно говоря, и не нужен — вокруг бегают табуны динозавров. Почему бы не запихнуть маленького быстроногого динозавра внутрь каменного мотоцикла — чем не двигатель.

Гонки на каменных мотоциклах — захватывающее зрелище. Тем более, что экипаж каждого мотоцикла состоит из двух человек — водителя и бортстрелка, вернее, бортбойца, разместившегося в каменной коляске. Нравы в каменном веке царили суровые, и, если ныне люди чуть что наносят по странам, которые им не нравятся, ракетно-бомбовые удары или хватаются за пистолеты и гранатометы, то в те времена в ход шло такое нецивилизованное оружие, как каменные дубинки (впрочем, не одни лишь дубинки, но и многие другие увесистые предметы). Так что вам придется не только целеустремленно мчаться вперед, но и стараться поколотить соперников.

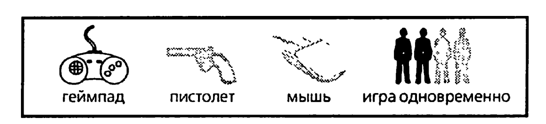
Игра получилась очень забавной — порой, глядя на события, разворачивающиеся на гоночной трассе, невозможно удержаться от улыбки. Пародийность игры подчеркивается удачным графическим оформлением, стилизованным под комиксы и мультфильмы. Впрочем, игра получилась, вдобавок ко всему, еще и интересной: оторваться от нее — довольно проблематично.

Вне всяких сомнений, разговор о гонках на 3DO мы продолжим в следующем выпуске нашей **СУПЕР**Энциклопедии.

# BC RACERS

## Гонщики Каменного Века

Издатель ........................ **Core Design**
Изготовитель ................ **Core Design**
Размер........................................ **1 CD**




| НАША ОЦЕНКА | | ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС | |
|---|---|---|---|
| Изображение | ★★★★☆ | Играть в первый раз | ★★★★☆ |
| Звук | ★★★☆☆ | Играть снова и снова | ★★★☆☆ |
| Сюжет/концепция | ★★★☆☆ | Играть с друзьями | ★★★★☆ |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**

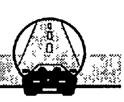


Давным-давно, в те времена, когда все делали из камня, даже мотоциклы и гитары (потому ту эру и назвали каменным веком), жили простые древние люди. И было у них все по-простому: днем охотились на динозавров, ночами тихо спали в своих скромных каменных домах. Но однажды утром кто-то развесил объявления... И жизнь нарушила свое нормальное течение. А говорилось в том объявлении, что будут проводиться гонки, где в качестве главного приза — великолепный, новейший, очень, очень красивый и наисовременнейший каменный мотоцикл. Какое сердце может спокойно допустить, чтобы такая славная вещь досталась кому-нибудь другому, а не ему — и все владельцы обычных мотоциклов ринулись за победой, за призом!

*Хотите знать, почему вымерли динозавры?*

И вот в 1995 году известная фирма Core решила предоставить нам возможность поучаствовать в тех памятных событиях.

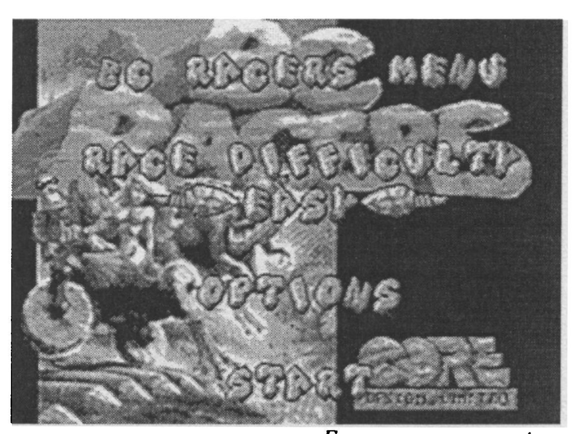
Но прежде немного опишем особенности того времени и особенности техники, коей придется управлять в игре. Времена тогда, как можно догадаться, были весьма и весьма доисторические, в связи с чем и нравы не отличались особой мягкостью. Хотя цивилизация и достигла тогда



уже значительных высот — дороги, транспорт, дома, музыка, даже каменные ванны и фотоаппараты, но не стоило вставать лишний раз на пути тамошних жителей — вполне можно было получить по голове опять же чем-нибудь каменным. Но и при всех таких весьма серьезных взаимоотношениях прогресс науки и техники заслуживает отдельного тщательного рассмотрения. В те времена динозавры сосуществовали вместе с людьми, некоторые — как равные партнеры, другие — как источник еды или тягловой силы. Ну, динозавровые окорочка — это вкусно и полезно, несмотря даже на их зеленый вид, но лучше заострить наше внимание на динозаврах, как на двигателе доисторического транспорта. По внешнему виду этот транспорт весьма напоминал современный, но двигались они с помощью ног специальных беговых динозавриков, кои засовывались в такую «машину» (туда, где сейчас находятся двигатели внутреннего сгорания) и бежали, таща на себе всю технику. Как и любой мотор, динозавров можно было повредить, но если их после этого покормить, то они залечивали свои повреждения, и больше ничто не препятствовало продолжению поездки. Вот таким-то транспортом, а конкретно, мотоциклом каменного века, вам и предстоит управлять в этой игре.

# Управление

После небольшой заставки, из которой можно понять, насколько большой ажиотаж вызвало объявление о проведении гонок, на экране появится главное игровое меню из трех пунктов — **Race Difficulty** (сложность гонок), **Options** (опции) и **Start** (конечно же, старт). Первым делом необходимо установить сложность игры. Для перемены этой опции надо воспользоваться кнопкой (A) или центральной кнопкой Pause (кнопка (P)) в тот момент, когда указатель из двух наконечников каменных стрел установлен на нужную строчку — **Race Difficulty**, и после этого установится один из уровней сложности — **Easy** (простой), **Medium** (средний), **Hard** (тяжелый) и **Rockhard**! (каменная тяжесть)! Каждая трасса (для полной победы в игре надо одолеть восемь трасс — от городской до финальной на лавовом поле) после этого будет иметь указанную сложность.




*Главное меню игры.*

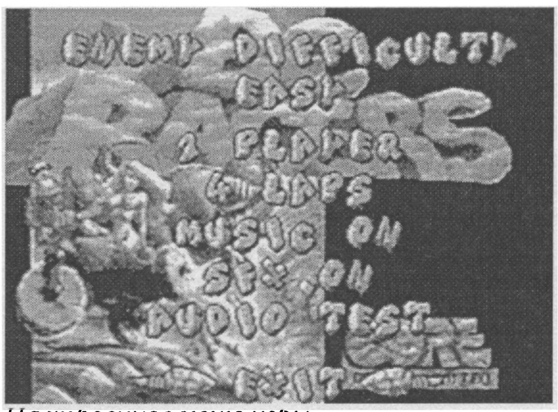
*Возможностей запомнить текущую игру нет, в случае проигрыша надо будет начинать все заново, и потому следует обдуманно подходить к выбору сложности.*

При работе с меню клавиши крестовины служат для передвижения, а кнопки (A) и (P) — для выбора нужной позиции.

В зависимости от выбора при усложнении задания трасса гонок будет становиться все длиннее, и поворотов на ней будет все больше, сами повороты станут все более и более крутыми, а на дороге возрастет число неприятных сюрпризов — камни, смерчи, а то и стада динозавров, перебегающие дорогу — на каждой трассе свои неожиданности. Притом к финишу иногда можно ехать разными путями, а не только основным. Иногда такой маневр полезен, а иногда лучше и не мудрить.

Необходимо быть особенно внимательным при выборе пункта **Options**. В этом разделе находится несколько подпунктов.

Первый из них — **Enemy Difficulty** — он позволяет выбрать степень опасности врагов — в



*Настроечное меню игры.*

зависимости от повышения уровня сложности (Easy, Medium, Hard) соперники будут вести себя все более агрессивно и нагло, нападая друг на друга все чаще.

Следующая опция определяет количество игроков, которыми можно будет управлять — по умолчанию игра рассчитана на одного. Кроме режима «1 Игрок» и «2 Игрока» (**«1 Player»** и **«2 Players»**), имеется еще дополнительный режим — **HTH** (Head To Head — «Один на один»), когда в заезде участвует только два игрока, без остальных соперников и деталей пейзажа. Такой режим игры весьма полезен в качестве замены выяснению отношений в битве подушками по голове — лучше вместо этого достойно выиграть (или же проиграть) на экране.

Следующий пункт определяет число кругов, которые необходимо проехать при гонке на каждой трассе, чтобы добраться до финиша — изначально установлено четыре, но можно заказать до восьми кругов — на всех трассах теперь будет проходиться указанное число кругов.

Последующие три позиции связаны со звуками — ими можно отменить в игре воспроизведение музыки (**Music**), звуковых эффектов (**SFX**) или проверить звучание (**Audio Test**).

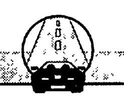
Выход в основное меню осуществляется выбором пункта **Exit**.

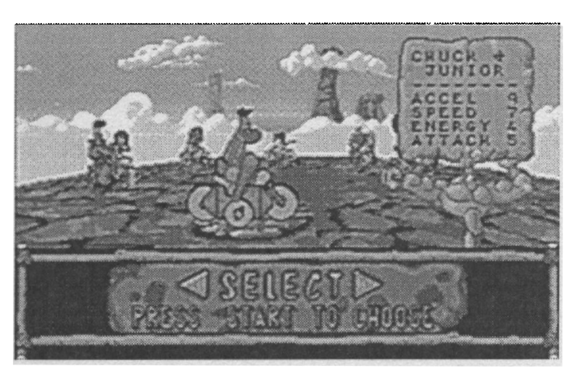
# Начало игры

Выбор строки **Start** приведет, наконец, к началу игры. Но на стартовую линию выезжать еще рано — надо определить, какой командой мотоциклистов придется управлять в гонке.

## Выбор мотоциклистов

Выбор команды мотоцикла — это очередной важный этап на пути к победе. Каждой команде присущи свои особенности, определяющие их спортивные и боевые качества — при выборе надо руководствоваться ими (конечно, с учетом мастерства руководителя, то есть игрока). Кроме внешнего вида и применяемого в гонке оружия, мотоциклы и их команды различаются по четырем основным параметрам — ускорению (**ACCEL**), скорости(**SPEED**), энергии (**ENERGY**) и силе атаки(**ATTACK**). Все параметры измеряются по девятибалльной шкале. По величине ускорения можно судить о том, насколько быстро мотоцикл может достичь своей максимальной скорости, энергия характеризует выносливость зверя, который засунут в мотоцикл в качестве двигателя (чем больше значение этого показателя, тем больше ударов вынесет «мотор» до полной своей кончины), сила атаки — насколько разрушительными будут последствия нападения пассажира (находящегося в коляске) на другую команду. В конечном итоге, победы можно достичь с любой командой, так что выбор по принципу симпатии тоже не является неправильным, но все же надо учитывать, что без достаточной выносливости несложно загубить своего бегового динозавра (со всеми вытекающими из этого последствиями), с хорошей силой атаки можно ликвидировать соперников (особенно важно это при игре исключительно вдвоем), а без хорошей скорости не обогнать противников. Но на извилистой трассе со множеством препятствий, где то и дело останавливаешься, стукнувшись обо что-нибудь, главенствующим свойством становится величина ускорения — ведь надо будет после остановки опять включаться в гонку.





*Дарвин, ты не прав - вот от кого мы произошли.*

Выбрать можно любую из шести представляемых команд. На деревянной площадке крутится тот мотоцикл, который и поедет на стартовую линию. Если воспользоваться кнопкой (A), то на мускулистого типа в правом углу экрана свалится каменная плита, которую тот, слегка напрягшись, поднимает на наше обозрение. На ней вырублены имена участников команды и четыре их основных параметра, речь о которых уже шла выше. Если есть надежда, что они оправдают возложенные на них высокие обязательства, то можно отправить их на старт, нажав левую центральную кнопку на игровой панели — кнопку (X). Если же они на первый взгляд не внушают доверия, то можно клавишами крестовины перекатить на смотровую площадку другой мотоцикл — распорядитель-культурист воспользуется своей головой для уничтожения информационного камня и будет ждать другого выбора. При игре вдвоем такая операция проводится дважды (каждый раз с использованием своего геймпада, которым каждый и будет манипулировать). Итак, рассмотрим же характеристики претендентов на высокое звание участников гонки.

## Джимми и Боб (Jimmy+Bob)

За рулем — негр Джимми с пышной прической, из-за которой иногда даже не рассмотреть дорогу, в коляске — черный лохматый Боб с гитарой. Ускорение — 8, Скорость — 8, Энергия — 8, Атака — 1 (оружие — каменная гитара). *Примечание — хороший выбор великолепных свойств для мирных любителей гонок.*

## Чак и сын (Chuck+Junior)

За рулем — папаша, которого можно было бы прозвать Челюстеносителем (уж больно крупная у него эта часть головы), в коляске — малыш-сынишка с дубиной размером с самого малыша. Ускорение — 9, Скорость — 7, Энергия — 4, Атака — 1, (оружие — дубина). *Примечание — хороши для извилистых трасс.*

## Брик и Гари (Brick+Gary)

За рулем — небольшой Брик, в коляске — Гари — фанат первобытного Элвиса Пресли. Ускорение — 6, Скорость — 5, Энергия — 5, Атака — 9 (оружие — два кулака). *Примечание — берегитесь, соперники!*

## Гранит и Тина (Granite+Tina)

За рулем — стройненькая Гранит в синем платье, в коляске — более пухленькая Тина в платье зеленого цвета. Ускорение — 9, Скорость — 9, Энергия — 3, Атака — 4 (оружие — опаснейший женский вопль). *Примечание — умелый водитель всегда будет первым.*



*Все дороги Мезозоя переплавятся от зноя.*


*Да, вы седьмой, но динозавры скоро изчезнут.*

## Садо и Сид (Sado+Sid)

За рулем — оранжевая собака, в коляске — ее хозяин — юноша Сид с зеленой прической. Ускорение — 5, Скорость — 4, Энергия — 9, Атака — 7 (оружие — каменный топор Сида). *Примечание — пусть мало остального, зато какая жизнестойкость!*

## Клифф и Рокси (Cliff+Roxy)

За рулем — муж гориллоподобного вида, в коляске — блондинка-жена. Ускорение — 6, Скорость — 7 Энергия — 6, Атака — 7, (оружие — кулак жены водителя). *Примечание — весьма хорошее сочетание качеств.*

После выбора можно при загрузке уровня некоторое время посмотреть на фотографии участников, а потом действие плавно переносится на старт. Кроме рассмотренной шестерки команд, в соревновании участвует двое одиночек — толстые зеленые динозавры по имени Stiggy и Steggy — о них и говорить нечего — слабенькие зеленые существа (их выбрать нельзя — они тут только для того, чтобы путаться под колесами и мешать одержать победу над соперниками). Итак, человек на старте взмахивает флажком — и гонка начинается, а флажконосец пытается убежать на обочину, в чем ему можно помешать, если постараться (то есть попросту задавить — так, смеха ради).

## Управление мотоциклом

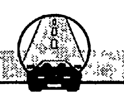
Управление мотоциклом довольно несложно. У него есть передний ход и повороты налево-направо. За движение отвечает кнопка (A), за нападение — кнопка (B). Чтобы атака достигла цели, надо находиться на небольшом расстоянии слева от объекта нападения — коляской к врагу (чтобы не атаковать через голову водителя). На крутых поворотах обитатель коляски отклоняется в противоположную изгибу поворота сторону — чтобы под воздействием центробежной силы мотоцикл не опрокинулся. Кроме того, пассажира надо почаще использовать для нападения — ведь если удастся вывести мотоцикл соперника из строя, то и ехать будет свободней, и, в конечном итоге, больше шансов попасть в число победителей, а не проигравших. Заднего хода у мотоциклов, увы, не имеется, так что, если необходимо проехать назад — надо разворачиваться и ехать в этом обратном направлении.

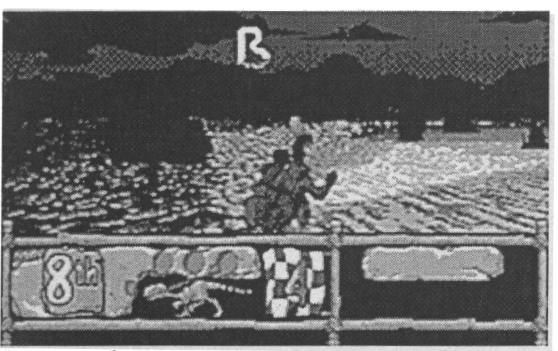


*Так выглядели наши арийские предки.*

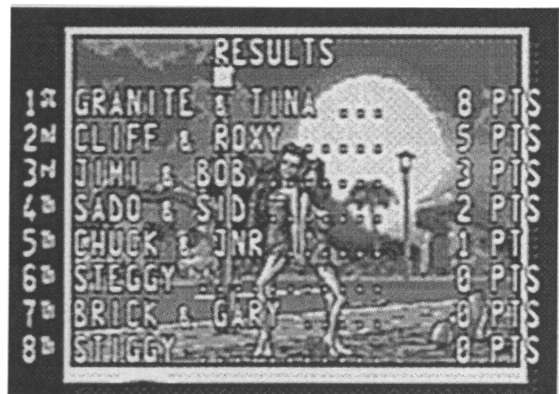
## Игровой экран

Итак, выбор команды мотоциклистов произведен. Камера сзади наплывает на стартовую линию и располагается за той парочкой, коей и придется управлять. В процессе гонок камера будет находиться за этими мотоциклистами. Если захотелось посоревноваться с кем-нибудь на пару, то экран для этого будет разделен по горизонтали на две части: верхняя — для первого игрока, нижняя — для второго. Но, кроме общего обзора местности, на экран выводится еще масса полезной и необходимой информации. Сверху по центру изобра-




*В свете фар - пустая трасса.*

жена карта — на ней зеленым крестиком обозначается текущее положение нашего мотоцикла, коричневыми — местоположение соперников. Остальная часть информации располагается в нижней части экрана. На разукрашенном в бело-черную клеточку камне написано число — это оставшееся количество кругов в заезде. На плите в самом левом углу экрана выводится текущая позиция в гонке — к финишу надо придти хотя бы в первой пятерке (трое оставшихся будут считаться проигравшими — как правило, там обычно обитают команды динозавров). Для играющих вдвоем количество кругов, которые предстоит проехать на этой дороге, выводиться не будет, а текущая позиции в гонкс — это большие белые цифры в левых углах экранов. Во время всей поездки необходимо следить за изображением зеленого динозаврика (рисунок правее плиты рейтинга) — это показатель сохранности «двигателя». После ударов он станет терять мясо, начиная с хвоста — потихоньку будет обнажаться скелет нссчастного ящера. Если вовремя не принять меры и не накормить его (для этой цели около стартовой линии разложено несколько зеленых окорочков), то при полной скелетизации бегового динозавра появится надпись **Bike Wrecked** (Мотоцикл разрушен), и команда покинет стройные ряды гонщиков, застыв на объятом дымом мотоцикле. При игре вдвоем изображение динозаврика заменяется на полосу — чем более она урезается, тем ближе кончина ящеродвижка. Осталось еще две информационные плиты. Та из них, что с выдолбленными кружками, показывает, сколько кругов уже позади — по мере их прохождения, они будут закрашиваться краской (там всего три кружка, так что наибольшее практическое значение они имеют при малом количестве кругов гонки). Для двоих игроков эта информация не выводится. И, наконец, одинокая плита в правой части экрана служит для вывода информации о сопернике — либо о том, который нападает, либо о том, на которого нападаем — короче, о том, с кем находимся в контакте (при игре для двоих игроков эта плита появляется в правом углу экранов).



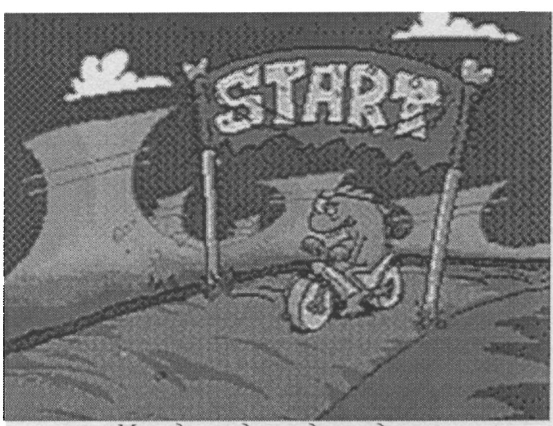
*Сделал дело, гуляй смело.*

## Результат гонок

После окончания очередного этапа гонок появится таблица итогов заезда на фоне памятной фотографии победителей. Выделенные строчки — это позиции выбранных игроков. Следующая табличка — итоговые результаты за игровой сезон. В зависимости от того, с каким итогом команда завершила гонку, то есть вошла ли она в пятерку победителей, либо может появиться начало следующего этапа, либо, в случае проигрыша, можно еще раз попытаться победить на этой трассе, не меняя ответа «Да» (**Yes**) на вопрос о продолжении. Но бесконечно проигрывать нельзя — в каменном веке не было железного терпения — после трех неудачных попыток игра закончится, и придется начинать все сначала. Количество оставшихся попыток — это цифра в правом нижнем углу этого экрана, после слова **Continues**. Положение мотоцикла на очередном старте будет определяться тем, каким по счету он пришел к финишу в предыду-

щий раз — пришедший первым стартует последним, и наоборот. Можно и не дожидаться итога гонок — одновременное нажатие кнопок ⓧ и Ⓟ приведет к возврату в главное игровое меню.

## Трассы гонок




*Мы едем, едем, едем в далекие края ...*

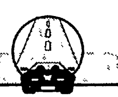
Предстоит проехать восемь гоночных трасс — город, пустыню, кладбище, джунгли, болотистую долину, зимнюю трассу, подземную смоляную пещеру и горящее лавовое поле. Форма каждой из восьми трасс и ее препятствия будут определяться сложностью, уже заданной в главном игровом меню. При езде можно попутно сбивать болельщиков, стоящих на обочине — с удивленным криком они улетают куда-то вверх. Полезно по возможности срезать углы, вместо того, чтобы ехать по дороге. Хотя зачастую при езде по обочине скорость заметно снижается, иногда такой маневр дает ощутимый выигрыш, если, конечно, не врезаться при этом во что-нибудь на обочине. На особо крутых поворотах лучше немного сбавлять скорость, отпуская соответствующую кнопку, а то мотоциклы с их каменными колесами из-за отсутствия пока еще не изобретенной резины заносит прямо на обочину. При этом столкновение с деталями ландшафта, как правило, почти неизбежно, а это приводит не только к потере скорости, но и к повреждению бегового динозавра. Зона обочины, по которой можно ездить, обозначена более светлыми цветами, в отличие от непроходимых областей. Часто вдоль дороги установлены указатели с нарисованными на них стрелками, отмечающими направление поворота дороги. Это полезно, но иногда, увы, может весьма неприятно занести прямо на них. Но если, принимая меры предосторожности, сбавлять скорость и проезжать такие участки дороги по внутренней стороне, то при заносе, возможно, и удастся их обогнуть без столкновения. Сразу за стартовой линией около обочины лежат огромные и аппетитные окорочка динозавров — если динозавродвигатель уже показывает свой скелет, то необходимо проехать через окорока — они будут с чавканьем и аппетитом съедены «двигателем», без остановки мотоцикла при этом. Совсем тяжелые случаи истощения за один раз полностью не излечиваются, но ведь можно поесть еще и на следующем круге — к тому времени они будут опять на том же месте. При выборе более высокого уровня сложности трасса делается более запутанной, на обочинах появляется больше препятствий, длина трассы увеличивается, соперники же при высоком уровне сложности становятся все агрессивнее — на старте получается просто свалка, пока все не разъедутся по трассе. Если вдруг станет непонятно, в какую сторону ехать, то можно выбрать любое направление — в случае ошибки появится надпись «Неверный путь» (**Wrong Way**). Потерять ориентацию можно после дорожной драки — если при езде кто-нибудь хорошенько огреет водителя, мотоцикл после нескольких пируэтов и беспорядочного верчения по дороге очутится далеко на обочине. Подобный эффект может вызвать и участок скользкой дороги, если проезжать по нему со значительной скоростью. Теперь приступим к детальному рассмотрению трасс гонок (для режима «Один на один» все трассы точно такие же, но без деталей ландшафта).

### Город

Трасса пролегает по городу — по обочинам установлены фонарные столбы, часто мешающие свободно ездить, а около дороги — здания, на которые то и дело бросает при крутых поворотах.

**- *для сложности Easy:***

Простая и короткая трасса с малым числом строений.



*- для сложности Medium:*

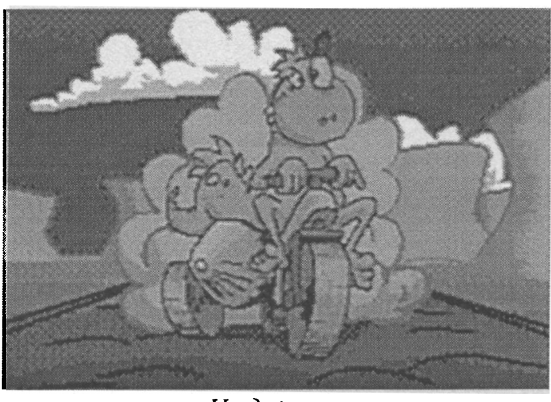
Трасса по форме напоминает восьмерку, но не стоит сразу переходить на другой ее виток — все равно такое укорачивание трассы не будет засчитано.

*- для сложности Hard:*

На дороге появились люки — по ним удобно прыгать, чтобы миновать наземные препятствия (для прыжка достаточно просто наехать на люк).

*- для сложности Rockhard(!):*

На трассе имеется удобный короткий путь, которым стоит воспользоваться.



*На дорогах каменного века.*

## Ночное кладбище

Очень темная местность, хорошо видно только то, что выхватывают лучи фар мотоцикла. Вдоль дороги большое количество надгробий, мешающих проезду поворотов на скорости.

*- для сложности Easy:*

Кроме темноты, никаких сложностей.

*для сложности Medium:*

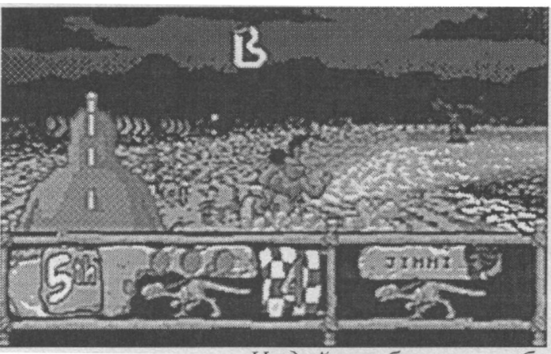
На дороге появились ямы, из которых весело выскакивают гробы — такие места надо проезжать поаккуратней, мимо ям.

*- для сложности Hard:*

Трасса по форме напоминает кость, вдоль дороги значительно больше надгробий.

*- для сложности Rockhard(!):*

Мрачное место! По дороге бьют молнии, а короткие пути приводят прямо к прыгающим гробам.




*Не дайте обогнать себя вымирающей ящерице.*

## Пустыня

Неплохо для проведения гонок — светло, мало препятствий на обочинах, удобно срезать углы по обочине. Среди красивых скал растут кактусы, вдоль дороги стоят болельщики.

*- для сложности Easy:*

Очень приятно и удобно ездить — если бы все трассы были такими!

*- для сложности Medium:*

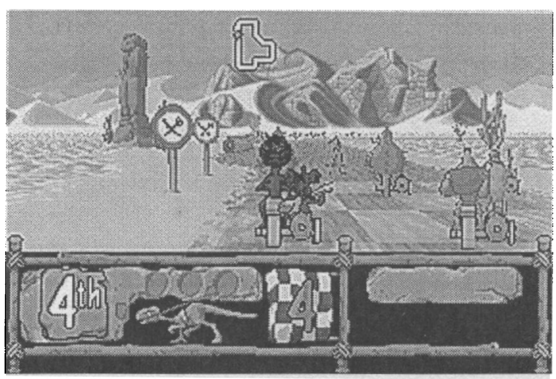
Ездить уже менее приятно — больше препятствий.

*- для сложности Hard:*

Появились глубокие озера по обе стороны от дороги. На более короткой трассе обитает пара опасных смерчей, закидывающих мотоцикл куда-то вверх.

*- для сложности Rockhard(!):*

Объездным путем лучше не пользоваться —




*По выжженной равнине ...*

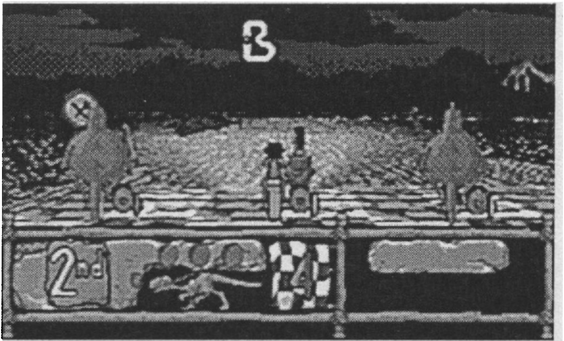
это опасно, а столкновения с крутящимися на дороге смерчами можно избежать, хитро воспользовавшись для проезда обочиной.

## Джунгли

Весьма заросшая растительностью местность. Если влететь в заросли на обочине, то выбраться оттуда довольно непросто, да и мотоцикл при этом портится. Через речки перекинуты деревянные мостики — проезжая по ним, мотоцикл высоко взлетает вверх (от того, какова скорость езды, зависит и высота полета). Если же ехать не через мостик, то скорость при преодолении речки вброд падает чуть ли не до скорости пешехода. Прыгая же через мост, можно при некоторой сноровке уберечься от наземных препятствий — просто пролететь над ними.

***- для сложности Easy:***

На мосты следует въезжать с правого края, чтобы вписаться в следующий участок дороги, а в полете — корректировать направление полета, чтобы приземлиться не в заросли, а на дорогу.



*Романтическая прогулка под Луной.*

***- для сложности Medium:***

Перед мостом иногда дорогу перебегает весело топочущий динозаврик, а после прыжков вполне можно угодить либо в заросли, либо в реку.

***- для сложности Hard:***

Запутанная форма трассы с большим числом мостов и трамплинов.

***- для сложности Rockhard(!):***

На редкость запутанная и извилистая дорога, но короткими (как кажется) путями лучше не пользоваться.

## Болотистая долина

Не голая пустыня, но все же и не заросшие джунгли — нечто среднее. Через некоторые речки имеется брод, а через особо глубокие места перекинуты мостики. Если ими не воспользоваться, то мотоцикл потонет. Вытащить-то его вытащат — для этой цели есть специально натренированные птеродактили, которые выловят его из воды и даже поставят обратно перед мостиком. Но время-то будет потеряно, а соперники умчатся вперед (хотя довольно интересно посмотреть на местность сверху, с высоты птеродактилевского полета).

***- для сложности Easy:***

Главная проблема — не промахнуться мимо моста.

***- для сложности Medium:***

Прямо на дороге появился скелет какого-то крупного динозавра — его надо объезжать.

***- для сложности Hard:***

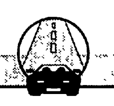
На трассе имеются очень высокий трамплин и сложный изогнутый мост, с которого легко свалиться в воду и потонуть.

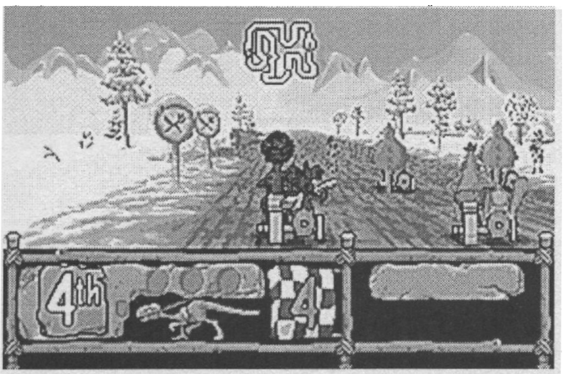
***- для сложности Rockhard(!):***

Много приходится ездить по воде — важно не попасть в омут (он выделяется, как более темный участок).

## Зимняя дорога

Зимняя местность с небольшим количеством елок вдоль дороги. Мелкие речки замерзли, и по ним можно спокойно ехать, а через незамерзающие глубокие — перекинуты мосты. Крылатая служба





Снег да снег кругом ...

спасения работает тут получше — ставит неудачников не перед мостом, а за ним (но время все равно теряется). На льду не стоит делать резких поворотов — получится грандиозный занос с последующей потерей ориентации.

***- для сложности Easy:***

Единственное замечание — не надо проваливаться в речку.

***- для сложности Medium:***

На трассе появилось два обледенелых поворота — на них скорость необходимо сбросить.

***- для сложности Hard:***

Появились полыньи с сидящими возле них пингвинами-рыбаками, из хороших новостей — есть очень удобный объездной путь.

***- для сложности Rockhard(!):***

Много приходится прыгать, а сугробы на дороге, чтобы не терять скорость, следует объезжать, а не таранить.

## Смоляная пещера

Место средней освещенности, со смоляными болотами и стенами вместо обочины. Если провалиться в болото, то через некоторое время мотоцикл будет выплюнут обратно, но опять же время будет потеряно. Через особо широкие расщелины перекинуты мосты (не подбрасывающие, а обычные).

***- для сложности Easy:***

На крутых поворотах следует сбросить скорость, а то не избежать сокрушительного столкновения со стенкой.

***- для сложности Medium:***

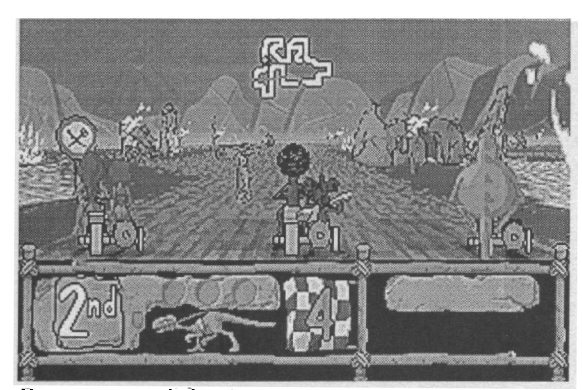
Появились опасные «обочины» в виде смоляных болот.

***- для сложности Hard:***

Для скорости надо воспользоваться коротким путем (только аккуратно).

***- для сложности Rockhard(!)***

На этом уровне очень длинные мосты через смоляные расщелины.



Раскаленной докрасна, лента финиша видна.

## Лавовое поле

Одна из самых сложных трасс, пролегающая по еще не остывшему лавовому полю — много горящих костров, затрудняющих осмотр дороги, через многие места не перебраться, если только на большой скорости не прыгнуть с моста. Есть и огненные реки, в которых можно потонуть. Даже учитывая, что потом вытащат — лучше туда не попадать.

***- для сложности Easy:***

Самая главная проблема — чтобы после прыжка не унесло в расплавленную лаву.

***- для сложности Medium:***

Сразу за стартовой линией есть обходной путь — по нему можно слегка срезать дорогу.

***- для сложности Hard:***

На редкость запутанная трасса с большим количеством мостов, гонять не стоит — аккуратная езда даст намного лучший результат.

***- для сложности Rockhard(!):***

Сложная форма трассы с несколькими ложными трамплинами (они выкидывают не на дорогу, а в лаву) — такое можно пожелать только врагу.

## Немного полезных советов

*— Пока не будет достигнут достаточный опыт езды, не надо увлекаться нападением на соперников — лучше уделить больше внимания дороге и управлению мотоциклом.*

*— Если подкинуло над дорогой — не прекращайте рулить, стараясь попасть обратно на дорогу. Иногда такие полеты могут быть даже полезны — ведь наземные препятствия больше не мешают.*




*На старт! Внимание! Марш!*

*— При поворотах придерживайтесь внутренней стороны поворота, чтобы не снесло на обочину.*

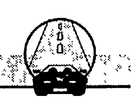
*— Не забывайте подкармливать «двигатель», если видно, что он скоро превратится в скелет.*

*— Срезайте углы, не сталкиваясь при этом ни с чем — иначе весь полезный эффект маневра превратится в ничто.*

*— При езде запоминайте особенности трассы — это пригодится при последующих кругах.*

*— Если не удается толком атаковать соперника, то его можно просто ударить корпусом мотоцикла (но при этом повреждения будут нанесены и своей команде) — метод камикадзе.*

*— При особенно крутых поворотах сбрасывайте скорость, чтобы не было заноса.*



# MEGARACE

## Супергонки

Издатель ......... **Toolworks Software Incorporated**
Изготовитель ........... **Cryo Interactive Entertainment**
Размер ....................................... **1 CD**




| **НАША ОЦЕНКА** | | **ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС** | |
|---|---|---|---|
| Изображение | ★★★★★ | Играть в первый раз | ★★★★☆ |
| Звук | ★★★☆☆ | Играть снова и снова | ★★★☆☆ |
| Сюжет/концепция | ★★★★☆ | Играть с друзьями | нет |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** ☆☆☆☆

Далекий 1993 год. Можете ли вы вспомнить, каковы были компьютерные игры тогда? Несомненно, в последние годы компьютерная индустрия шагнула далеко вперед, и чтобы представить себе, каков был мир компьютерных игр тогда, более трех лет назад, нужно сделать этот же шаг назад. Тогда у нас в стране доминировали восьми- и шестнадцатибитные игровые приставки, и, если на шестнадцатибитных приставках были еще вполне неплохие (сносные) игры, то об уровне восьмибитных игрушек даже не хочется вспоминать.

Слава богу, прогресс не стоит на месте, и теперь тридцатидвухбитные приставки и игры стали тем, что мы можем увидеть практически везде. Но неправильно было бы думать о том, что 1993 год со своими достижениями целиком ушел в прошлое. Это не так. Именно 1993 год стал годом нового подъема, который продолжается и по сей день. Все дело в том, что именно тогда впервые стали выходить игры на компакт-дисках или CD-игры. Это дало несравнимо большие возможности и облегчило жизнь создателям и пользователям компьютерных игр. Одной из первых таких CD-игр была игра Megarace.

Итак, что же представляет собой этот программный продукт? В этой игре вам предстоит окунуться в VWBT (Virtual World Broadcast Television) — виртуальный мир телевидения будущего — и стать участником этого захватывающего процесса.

Перед началом игры вам предложат выбрать язык, на котором будут выводиться текстовые сообщения на экране. Всего их пять:

Английский (English), Французский (Francais), Немецкий (Deutsch), Итальянский (Italiano), Испанский (Espanol).

Выбираем более или менее понятный для себя язык — и вперед. Ну, а если вы не владеете ни

одним из вышеперечисленных языков, то, выбрав самый нижний пункт No sub-titles (без текстовых субтитров), можно продолжить игру и так. Но лучше все-таки этот пункт оставить, так как, несмотря на красноречивую мимику ведущего, понять что-нибудь из его болтовни будет сложно. В конце концов, текстовые сообщения не будут вам мешать.

Спешу огорчить тех, кто, не воспринимая разговорный английский, надеется перевести текстовые сообщения со словарем — титры сменяются слишком быстро даже для того, чтобы их просто успеть не торопясь прочитать, а режим паузы отсутствует.

Далее следует красивая и довольно объемная заставка, где вы сможете выйти из неведения относительно сюжета игры.

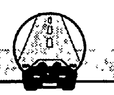


*Он будет смеяться, когда вы умрете.*

Итак, познакомьтесь с Лэнсом Бойлом — ведущим популярного телешоу на Broadcast Television. Именно он будет вас курировать на протяжении всей игры, ну и, само собой, введет вас в курс дела. А дело, собственно, в следующем: представьте себе, быть может, не такое уж и далекое будущее, огромные мегаполисы, глобальные компьютерные сети и телекоммуникации и, конечно же, суперсовременные автомобили. Для начала неплохо, но чего-то не хватает... Конечно! Не хватает чего-то особенного, например, чего-нибудь, что было бы не так обычно, как давно уже наскучившие небоскребы, компьютерные войны, чего-нибудь, что поглощало бы умы миллиардов людей, чего-нибудь, что заставляло бы их трепетать и восхищаться. Я говорю о телевизионном шоу, которое смотрят во всем мире. Но что может вызывать такой сумасшедший интерес к нему? Захватывающие фантастические гоночные трассы или сверхмощные, бронированные, но вместе с тем невероятно скоростные автомобили, вооруженные ракетами и лазерными пушками, борьба не на жизнь, а на смерть, чтобы только прийти к финишу первым, а может быть, личность самого телеведущего?! Конечно же, не без этого, но есть еще одно, пожалуй, главное достоинство этого телешоу — любой человек в любое время, сам того не подозревая, может стать самым непосредственным участником этого безумия. Какой же дурак, спросите вы, пусть даже за деньги, захочет стать участником этого смертельного представления, где за его жизнь не дадут и ломаного гроша?! Объясняется все очень просто — выбранному счастливчику предстоит стать участником не просто шоу, а виртуального телешоу. И совсем не нужно куда-то ехать, садиться в гоночный автомобиль, чтобы почти наверняка никогда уже из него не вылезти, а можно, оставаясь дома, в уютном кресле, попытать свою удачу на глазах у всего мира — ведь и безумные трассы, и гоночные машины существуют только в памяти суперкомпьютера телекомпании. Такой шанс выпадает только раз в жизни. Ну, а раз так, то почему бы не попробовать стать героем и не сорвать главный приз?

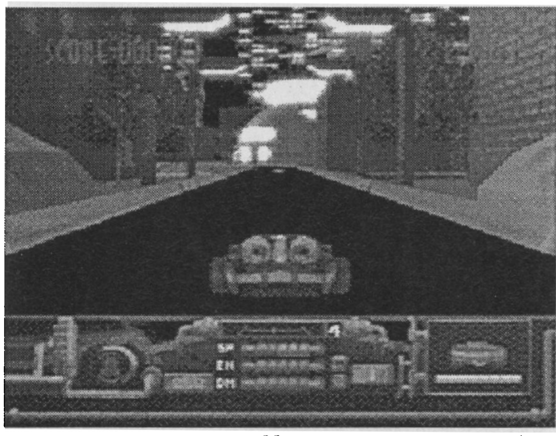
Как вы догадались, как раз таким счастливчиком вам и предстоит стать. И еще одна маленькая, но очень существенная деталь — никто из избранных счастливцев, в том числе и вы, не вправе отказаться от участия — это придает особый шарм происходящему.

Итак, вы становитесь Enforcer'ом, то есть принужденным. И вот от всеобще любимого телеведущего весь мир узнает о новом участнике соревнований. Он объясняет, что вам предстоит сразиться с ужасной компанией панков скорости (Speed punks), не обученных хорошим манерам и со страшными прическами (этот ведущий вообще любит шутить). Он обещает, что это будет худший из кошмаров, какие только можно себе представить. Смело принимая его вызов (все равно никуда не деться), мы отправляемся дальше на поединок с судьбой. Говоря о заставке, нужно сказать еще и о богатой фантазии создателей игры. Съемки на телестудии, красоты современного города, огромные видеотабло, установленные на улицах и даже над городом, вид из дома одного



из телезрителей и даже забавный робот — домашняя прислуга — все это есть, и все сделано на высоком уровне.

Заставка поделена на десять-двадцать частей так, что можно либо просмотреть все целиком, либо, нажимая кнопку (B), пропустить неинтересные вам части, либо пропустить всю заставку, нажав (P), и перейти непосредственно к игре.



*На трассе все спокойно.*

# Управление игрой

Управление всеми менюшками и самой игрой осуществляется с помощью геймпада. Выбор автомобиля производится клавишами ↑, ↓, →, ← крестовины геймпада. А также кнопками: (B) — посмотреть характеристики машины и (P) — выбрать ее и начать игру.

Управление меню производится клавишами ↑, ↓, а также кнопкой (B) — выбрать текущий пункт.

## Варианты управления

Для управления автомобилем во время гонки есть два варианта раскладки функциональных клавиш.

**Вариант А:**

| | |
|---|---|
| ←, → | — влево/вправо |
| (B) | — ускорение |
| (C) | — ускорение |
| (A) | — огонь |

**Вариант В:**

| | |
|---|---|
| ←, → | — влево/вправо |
| ↑ | — ускорение |
| ↓ | — тормоз |
| (B) | — огонь |

Стандартны для обоих раскладов кнопки (X) и (P) геймпада — соответственно:

| | |
|---|---|
| (X) | — прервать гонку (Quit) |
| (P) | — пауза в игре (Pause) |

# Главное игровое меню

Главное игровое меню (Car Selection screen) состоит из двух основных частей: выбор гоночного автомобиля и установка различных настроек игры.

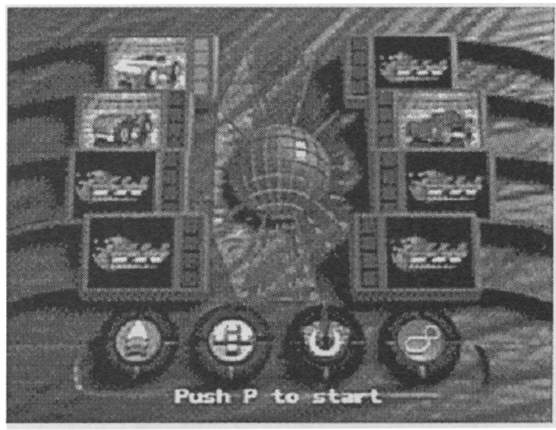
## Выбор автомобиля

В верхней части экрана располагается восемь прямоугольников с изображениями автомобилей. Сейчас их только три, но после того, как вы начнете играть и будете проходить трассы, их число вырастет до восьми.

Перемещая светящийся курсор, вы можете выбрать одну из предлагаемых машин (все характеристики машин см. раздел «Автомобили»).

## Игровые настройки

В нижней части экрана изображено четыре пиктограммы (меню), в которых можно установить различные настройки игры.




*Главное меню игры.*

### Зеленая кнопка

Если вы подведете курсор на первую пиктограмму (зеленого цвета) и нажмете (B), то появится меню, которое позволит установить уровень сложности игры. Всего их два: новичок (Novice) и усложненный (Hardened).

Отличаются они в основном поведением ваших соперников на трассе. На уровне сложности Novice вы сумеете достаточно быстро приноровиться к игре, а вот на Hardened вам придется гораздо труднее.

Cancel (Отмена) — означает отказ от выбора уровня сложности и возврат в главное меню. При этом сохранится старый уровень сложности, а если вы его до этого не изменяли, то он автоматически будет установлен на Novice.

И еще: выбрав свой уровень сложности, вы не сможете сменить его в процессе игры.

### Желтая кнопка

При нажатии на вторую пиктограмму (желтого цвета) вы войдете в **Options Menu** (меню выбора), где можно сделать следующие операции:

**Load Game** — загрузить ранее записанную игру

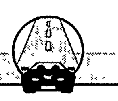
**Save Game** — записать игру

**Delete Game** — удалить записанную игру

**Sounds/Musics** — по выбору есть возможность установить во время гонки либо звуковые эффекты в полном объеме, либо музыку с ограниченным набором звуковых эффектов, либо все это отключить.




*Настроечное меню игры.*



**Game Controls** — позволяет выбрать способ контроля за игрой: joypad — геймпад, extended joystick — улучшенный джойстик.
**OK** — возврат в главное меню.

### Синяя кнопка

Нажав на третью пиктограмму (синего цвета), вы окажетесь в меню, которое предоставит возможность увидеть Hall of Fame — таблицу лучших гонщиков с результатами их игры.

### Красная кнопка

И, наконец, четвертая пиктограмма (красного цвета) при нажатии на нее дает нам возможность полюбоваться (а заодно и присмотреться) предстоящей трассой. Работает так называемая камера в кабине пилота.

(A) — замедлить ход просмотра,
(B) — остановить его и вернуться в главное меню.

## Автомобили

Теперь поговорим, пожалуй, о самом главном — об автомобилях. Как уже было сказано, перед началом игры вам предоставляется возможность выбора из трех автомобилей. Но после того, как вы обгоните всех членов банды вместе с их лидером (или всех их уничтожите) на какой-либо трассе, вы получите в качестве приза его автомобиль и дополните им свою коллекцию.

Описание автомобилей, предоставленное нам создателями игры, можно посмотреть, подведя курсор на нужную машину и нажав кнопку (B) геймпада. Вам встретятся различные характеристики, которые мы расположили в порядке усиления их качеств:

**Броня (Armor)**: легкая (Lightly), средняя (Medium), сильная (Strongly) и тяжелая (Heavily).

**Двигатель (Motor)**: двигатель с пятью выхлопными трубами (Five rear pipes), мультитурбо двигатель (Multiturbo motor), высоколучевой реактор (High beam reactor), высокоскоростной реактор (High speed reactor), двадцатидевятицилиндровый мотор — богатая же фантазия у создателей игры! (Flat V29 motor), два высоколучевых реактора (Two high beam reactors).

**Наличие предупреждающего устройства (Warning device)**: либо оно есть, либо нет (No warning device).

**Наличие специальных устройств (Shield capabilities)**: либо есть, либо нет (No shield capabilities).

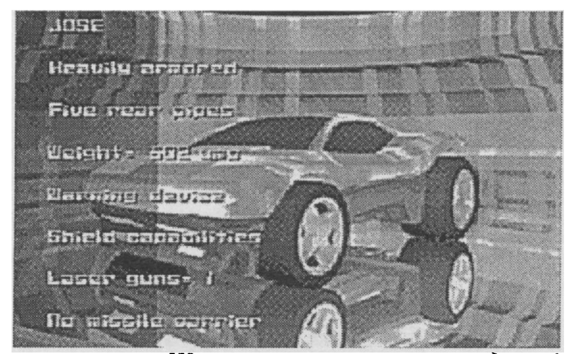
**Количество лазерных пушек (Laser guns)**: их может быть от одной до трех.

**Наличие ракетоносителя (Missile carrier)**: либо есть, либо нет (No missile carrier).

Итак, мы подошли к описанию самих автомобилей:

### Хосе, или Жозе (Jose)

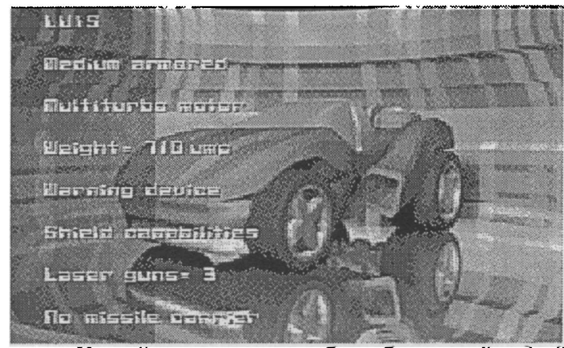
Тяжелая броня
Двигатель с пятью выхлопными трубами
Предупреждающее устройство
Защитное устройство
Одна лазерная пушка
Нет ракетоносителя




*Шикарная тачка, не правда ли?*

## Луис (Luis)

Средняя броня
Мультитурбо двигатель
Предупреждающее устройство
Защитное устройство
Три лазерные пушки
Нет ракетоносителя



*Какой гонщик не любит быстрой езды?*

## Изобелла (Ouzbel)

Сильная броня
Два высоколучевых реактора
Предупреждающее устройство
Защитное устройство
Три лазерные пушки
Ракетоноситель

## Рамон (Ramon)

Легкая броня
Высокоскоростной реактор
Нет предупреждающего устройства
Нет защитного устройства
Три лазерные пушки
Ракетоноситель


*Отличительная черта ведущего - цинизм, доходящий до полного идиотизма.*

## Мария (Maria)

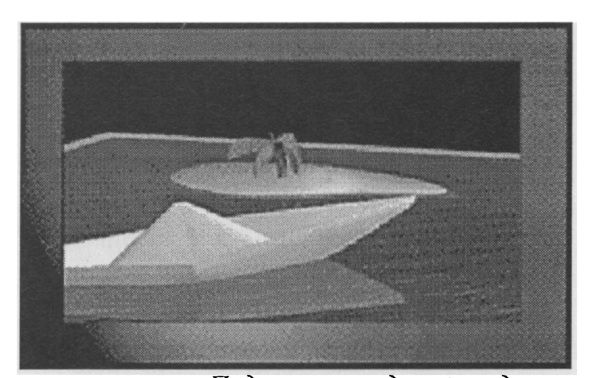
Средняя броня
Двадцатидевятицилиндровый двигатель
Нет предупреждающего устройства
Нет защитного устройства
Три лазерные пушки
Нет ракетоносителя

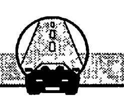
## Купер (Hooper)

Сильная броня
Высокоскоростной реактор
Нет предупреждающего устройства
Нет защитного устройства
Две лазерные пушки
Нет ракетоносителя

## Палома (Paloma)

Тяжелая броня
Два высоколучевых реактора
Нет предупреждающего устройства
Нет защитного устройства
Две лазерные пушки
Нет ракетоносителя


*Подарочек на день рождения.*



### Омега (Omega)

Легкая броня
Один высоколучевой реактор
Предупреждающее устройство
Защитное устройство
Две лазерные пушки
Нет ракетоносителя

Вообще, выбор машины — дело сугубо индивидуальное, и здесь трудно что-либо порекомендовать. Создавайте свой стиль борьбы и выбирайте соответствующий автомобиль.

# Кабина водителя

Прежде чем осваивать ту или иную машину, вам необходимо знать приборные панели в кабинах автомобилей. Несколько осложняет дело то обстоятельство, что внешний вид и расположение приборов в каждой машине разное, но их набор один и тот же. Так что мы надеемся, что вы очень быстро освоитесь, тем более, что их количество невелико. Приборная панель у всех автомобилей изображена внизу экрана. Большинство показателей приборов изображено в виде вертикальных или горизонтальных шкал, рядом с которыми стоит аббревиатура из двух букв.

*Сядьте за руль машины смерти.*

## Главные шкалы

Вот три главные шкалы:

**SP (Speed)** — ваша текущая скорость
**EN (Energy)** — количество вашей энергии
**DM (Damage)** — шкала, показывающая, как сильно повреждена ваша машина

Как правило, эти три шкалы расположены вместе, но есть и другие шкалы, расположенные отдельно.

## Прочие шкалы

### Телевизионный рейтинг

**TH (The Thrill-o-metter)** — ваш рейтинг у босса, т. е. на VWBT. Вообще этот рейтинг ни на что особенно не влияет. Разве что с более высоким рейтингом вы получаете большее количество призовых очков. Причем перед каждой новой трассой он обнуляется, и вам придется заново его поднимать. Впрочем, сделать это не трудно, так что страшного ничего нет. Рейтинг поднимается при любом удачном вашем действии, будь то обгон соперника или его уничтожение, и снижается при каждом неудачном.

### Повреждения соперника

Шкала повреждения машины соперника, идущего перед вами. Она расположена под изображением его машины, в левом или в правом углу приборной панели.

### Положение ближайшего соперника

Отдельно стоит сказать о шкале, которая показывает положение ближайшего соперника. Называется она Sc (Screen). Это необычная шкала. На этой шкале находится вот такой значок /-+-\. Он показывает расположение соперника относительно к вам. Две косые черточки по бокам показывают, впереди или позади от вас находится соперник. Если он впереди вас, то они будут в таком / \ положении. Ну, а если позади, то в таком \ /. Между ними расположен символ -+-. Крестик в центре — это машина соперника, а черточки по бокам — расстояние до нее. То есть чем длиннее эти черточки, тем ближе он к вам находится. Местоположение этого знака на шкале показывает, с какой стороны от вас находится соперник — справа, если знак на шкале смещен вправо, слева, если знак смещен влево, или по центру.



*Кому-то достанется первое место, а кому-то - полочка в морге.*

### Ваше место

Единственная цифра на приборной панели, как правило, в кружке, показывает вашу текущую позицию, то есть ваше место в гонке.

### Показатели оружия

И последние два показателя — буквы G и M. Это, как вы, наверное, догадались, ваше оружие: G — Guns (пушки) и M — Missiles (ракеты). Текущим оружием у вас будут всегда пушки, но, если вам удастся подобрать ракету (при наличии у вас ракетоносителя), то загорится лампочка с буквой M, извещающая о том, что ракета готова к запуску.

## Энергия и вооружение и спец. устройства

### Энергия

Несмотря на то, что энергия расходуется только на стрельбу, энергия — это, наверно, самая важная штука. В начале гонки ваши аккумуляторы заряжены полностью, но в процессе гонки энергия расходуется, и на сложных трассах вам ее будет все время не хватать.

### Лазеры

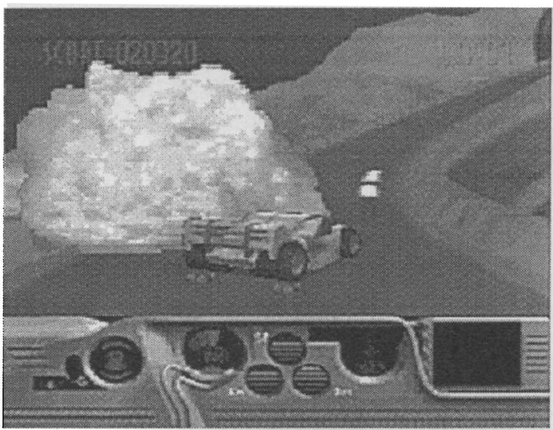
Всего существует два типа вооружений машины: лазерные пушки и ракеты. Немного, но вполне достаточно, ведь это все-таки не Doom. Информацию о количестве лазерных пушек на борту вы можете получить из описания машин, тут все просто: чем больше пушек, тем больше огневая мощь. Здесь нужно знать один момент: у лазерных пушек неограниченное количество зарядов, но стрельба отнимает энергию и, если израсходовать ее целиком, то, кроме того, что вы не сможете стрелять, ничего страшного не произойдет.

### Ракеты

С ракетами дело обстоит иначе. Если лазерные пушки даны вам изначально, то в ситуации с ракетами вам дан (или не дан — смотри описание машин) лишь ракетоноситель, то есть возможность подбирать ракеты на трассе и запускать их. У машин, на которых ракетоносителя нет, такая возможность, естественно, отсутствует. Запуск ракеты требует много энергии, но, к счастью, сущест-



вует возможность ее дозаправки, а также масса других полезных и, наоборот, нежелательных вещей, о чем пойдет речь ниже (смотри раздел «Символы на трассе»).



Взрыв отлично вписывается в пейзаж.

### Предупреждающее и дополнительные специальные устройства

Наверное, вы обратили внимание на то, что половина автомобилей оснащена дополнительными специальными устройствами. Это различные защиты, конкретизировать которые нельзя, но зато можно понять, для чего нужны эти штуки. К ним, кстати сказать, относится и предупреждающее устройство. Все эти устройства помогают вам лучше и легче справиться с трудностями трассы и ретивыми соперниками: сокращают продолжительность действия всяких нехороших вещей типа Radar Jam (радарные помехи) или Panel Off (отключение приборной панели), позволяют машине быть более устойчивой к атакам соперника и тому подобное. Так что с этими устройствами можно чувствовать себя на трассе чуть-чуть более уверенно.

## Символы на трассе

На любой трассе вы встретите достаточно много различных символов, знать которые весьма желательно. Это вовсе не обязательно, что на каждой трассе вы встретите все возможные символы, даже совсем наоборот: нет такой трассы, на которой были бы представлены все их виды — каждая трасса имеет свой набор символов, общий список которых мы приводим ниже (символы расположены в том же порядке, что и на рисунке):

### Ускоритель вперед (Booster+)

Максимальное увеличение скорости приблизительно на 5-10 секунд. Но если вы тут же столкнулись с кем- или чем-нибудь, то прежнюю максимальную скорость уже не вернуть.

### Антиускоритель (Booster-)

На этом знаке машина сбрасывает скорость, после чего вам вновь нужно будет разгоняться до прежней скорости. Уйдет на это около 5 секунд.

### Добавка очков (Points+)

Дает некоторое количество очков в зависимости от вашей позиции на трассе.

### Снятие очков (Points-)

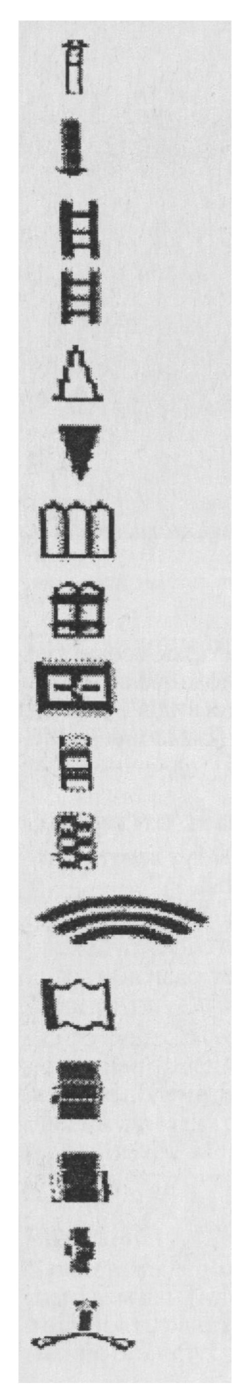
Отнимает некоторое количество очков в зависимости от положения на трассе.

### Добавка энергии (Energy+)

Прибавляет некоторое количество энергии.

### Снятие энергии (Energy-)

Отнимает некоторое количество энергии.




**Оружие (Weapon)**
Подбор дополнительной лазерной пушки. При стрельбе у вас теперь на 10-20 секунд будет больше лазерных лучей, что придает, естественно, дополнительную огневую мощь.

**Отключение оружия (No Weapon)**
Забирает все имеющееся у вас оружие на 10-20 секунд.

**Ракета (Missile)**
Подбор ракеты, если у вас есть ракетоноситель.

**Рельсы (Rails)**
Этот знак обозначает железнодорожные рельсы в прямом смысле слова. Они расположены длинной цепочкой, и после того, как вы наехали на них, съехать в сторону до конца этих знаков будет нельзя.

**Защита (Shield)**
Дает временную полную защиту от атак машин соперников.

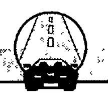
**Радарные помехи (Radar Jam)**
Создает помехи работе радара— вы не сможете увидеть расположение машин соперников на трассе примерно в течение 10-15 секунд.

**«Слепая зона» (Blinding Zone)**
Вызывает такие колебания экрана, что вам будет сложно что-либо разглядеть. Радует, что действует эта штука совсем недолго.

**Отключение панели (Panel Off)**
Отключение приблизительно на 10 секунд всех устройств панели управления.

**Скольжение (Skidding)**
После наезда на этот знак вашу машину на виражах будет сносить в сторону и бить о бортик. Иными словами, она практически потеряет сцепление с дорогой, и около 5-10 секунд вы не сможете вывести машину из клина.

**Занос с разворотом (Skidding Turn)**
Разворот машины на 360 градусов.



## Предупреждение (Warning)

Включает устройство, которое будет показывать вам, какие зоны впереди вас ждут.

# Трассы

Трасс в игре не очень много — всего четырнадцать, их можно поделить на пять групп. Мы привели их вам ниже не в том порядке, в каком они идут в процессе игры, а объединили их по общим признакам. Вот по каким трассам вам предстоит проехаться:

**Трассы Ньюсан (NewSan tracks)** — эта группа трасс расположена там, где земли когда-то носили название Калифорния. Старая добрая Калифорния — как изменилась ты с тех пор! Но не будем предаваться ностальгии.




*Кто-то должен уступить дорогу.*

Ведущий введет вас в курс дела, используя даже не совсем приличные выражения: «Здесь — цитируем, — вам предстоит на высочайших скоростях сразиться с кучкой зверских участников». Эти «хищники» ездят на машинах типа Рамон, и, ведомые своим лидером — «Яростным заключенным» (Jailbait'ом), сделают все возможное, «чтобы превратить вас в кусок собачьего мяса».

Эта группа включает в себя три трассы:

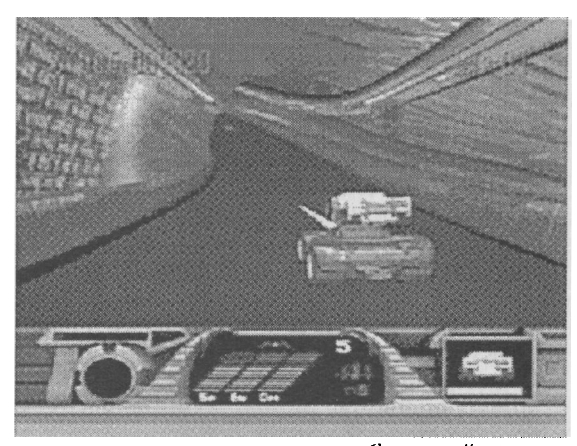
**Элитная часть города (Uptown)** — «Это невероятно дорогая трасса, сконструированная для тех, кто любит красиво жить. Сидите и грезьте наяву об этой элегантной ночной жизни, которая будет вас окружать». Ведущий, конечно, немного преувеличил. Ну, а по поводу самой трассы можно сказать, что она достаточно широкая, и что на ней нанесено очень небольшое количество символов. Езжайте спокойно, привыкайте к управлению, ни символы, ни надоедливые соперники не будут вам сильно мешать. Она не должна вызвать у вас затруднений.

**Бульвар Заката (Sunset Boulevard)** — еще одна трасса из серии трасс New San. Здесь, как всегда, много возможностей набрать и потерять очки, а также много знаков, увеличивающих и уменьшающих вашу скорость. Не слишком сложная трасса.

**Золотые Ворота (Golden Gate Speedway)** — это предпоследняя трасса в игре и, как вы понимаете, чтобы пройти ее, вам понадобится много усилий. Это очень скоростная гонка, проходящая в рваном режиме. Постоянные набор и потеря скорости, сильные и опытные соперники не дадут вам расслабиться ни на секунду.

## Трассы Мейвы (Maeva tracks)

Вступительные слова ведущего несколько впечатляют: «Как долго вы умеете задерживать дыхание? Не закрывайте ваши вытаращенные глаза, и пусть ваш гарпун будет наготове, так как ваша гонка здесь будет протекать по подводному миру». Трассы проходят по подводным трубам, повредить которые своим оружием вы не сумеете, так что можете наслаждаться прекрасными глубинными



*Стреляй правее.*

пейзажами, если, конечно, сможете. Ведь на вас будет охотиться банда безжалостных негодяев, именующих себя Акулами (The Sharks). Они пользуются автомобилями типа Мария. «Их лидер — Hammerhead (Молотобоец) поклялся заставить вас съесть свой завтрак зарытым в песок». Так что постарайтесь этого избежать.

Эта группа включает в себя также три трассы:

**Атлантис (Atlantis)** — Подводный город — одна из главных достопримечательностей подводного мира. Но, конечно, все его красоты — не про вашу честь, так как тут у вас будет дело, и поважнее. Хотя это и сравнительно несложная трасса, но все же здесь достаточное для второй по счету трассы количество знаков, отбавляющих вашу энергию, создающих заносы и всякие другие нехорошие вещи.

**Подводный мир (Aqualand)** — эта трасса расположена в самом сердце подводного мира. В этой части подводных труб вас ждет очередное, не слишком сложное, испытание.

**Голубая лагуна (The Blue Lagun Funworld)** — на этой трассе вам придется показать почти все, на что вы способны. Трасса изобилует значками потери энергии, заносами и всякой прочей гадостью, которая заметно усложнит вам жизнь.

**Трассы по промышленной зоне (Factoryland tracks)** — здесь вам предстоит помериться силами с бандой Power Tools, ведомых Большим Бобом. Эти парни управляют Куперами. Прислушайтесь к совету Лэнса — «Будь внимателен, иначе они перемелят тебя на мелкие кусочки».

Вам предстоит здесь пройти три трассы:

**Промышленный парк (Industrial Park)** — эта трасса проходит по так называемому промышленному парку — среди небоскребов и фабрик, на которых работают роботы. Сама по себе трасса не сложная, но требующая внимания.

**Змея (The Snake)** — официальное название этой трассы — Семнадцатая добывающая фабрика (Extraction Facility 17), но, безусловно, имя Змеи ей больше к лицу. Крутые повороты, которые до этого вам не встречались, а, кроме того, постоянная нехватка энергии для лазерных пушек заставят вас повозиться.

**«Большое нечто» (The Big Zero)** — очередная трасса из серии Factoryland tracks, ничем принципиально не отличающаяся от остальных трасс из этой серии. Эта трасса славится тем, что на ней никто не мог до сих пор победить Большого Боба и его команду.

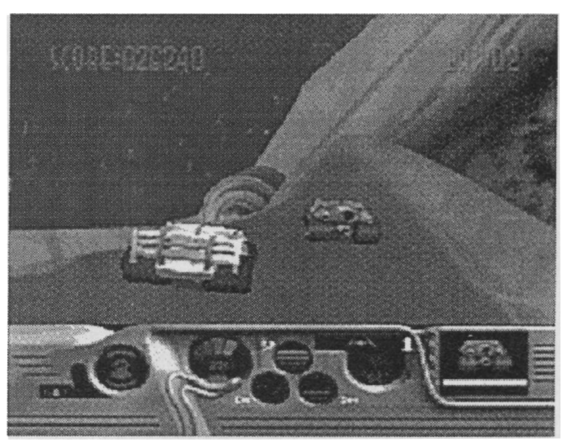
## Трассы по разрушенному городу (Terminal City tracks)

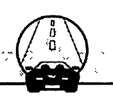
Эти трассы — одни из самых сложных. Проложенные по пустынным областям, они также весьма небезопасны. Банда Мерзавцев, ведомая своим лидером по кличке Бешеный, попытается убрать вас со своего пути. Эта банда гоняется на Паломах. Быстрые машины соперника плюс нелегкие трассы — вот что вас здесь ожидает.

Здесь всего две трассы:

**Пустынная земля (Wasteland)** — эта трасса названа так потому, что многие искатели приключений сложили там свои головы (виртуально, конечно). Но если вы уже достаточно поездили на своем веку, иными словами, имеете достаточно опыта, то для вас она не составит труда.

**Орбитальная станция (Orbital Junkyard)** — здесь вам предстоит проехаться по созданному компьютерами и телевидением виртуальному миру. Дело будет происходить на орбитальной станции одной из планет, среди нефунк-


*От этой трассы просто захватывает дух.*



ционирующих космических кораблей и станций. Эта трасса, пожалуй, одна из самых узких и неприятных. Здесь вы узнаете, что значит обогнать быстрого соперника на узкой трассе. Конечно, уничтожить его несколько проще обычного — мало места для маневра, но, если у вас кончатся патроны — а они у вас обязательно кончатся — то будет очень нелегко.

## Трассы по созданному миру (Fractalian Space tracks)

Гонки на этих трассах — гонки сквозь время и пространство против элитного класса гонщиков. Мир, в котором проходят эти гонки, необычен и уникален. Сотни ученых долгое время создавали его. Полный всяческих животных тварей, мутантов, он служит хорошим местом отдыха для богатых людей. Разумеется, через защитный экран. Для вас же этот мир полон опасностей. Главная из них — некий психомутант, самое ужасное создание в этом мире. Необычайное для животных хладнокровие и, само собой, жестокость — вот то, чего вам лучше будет избежать. Гонщики, возглавляемые этим монстром по кличке King Cool (Невозмутимый Король) — весьма плохие новости для вас. Победить их нелегко, и вам для этого придется немало потрудиться.



*Смерть затаилась за поворотом.*

Вот три трассы, которые вам предстоят:

**Молекулярный ускоритель (The Particle Accelerator)** — время помериться скоростью с пятью участниками, которые не меньше вас хотят победить, и желательно при этом выжить.

***Желудок Чудовища (The Belly of the Beast)*** — вас никогда не проглатывало огромное чудовище? Наверное, нет, но теперь вам предстоит это испытать. Итак, вы оказываетесь у него в желудке. Ведущий посоветует вам молиться, так как спасались оттуда очень немногие. Но не все так плохо — немного мастерства и терпения (особенно на легком уровне сложности), и вам удастся это сделать.

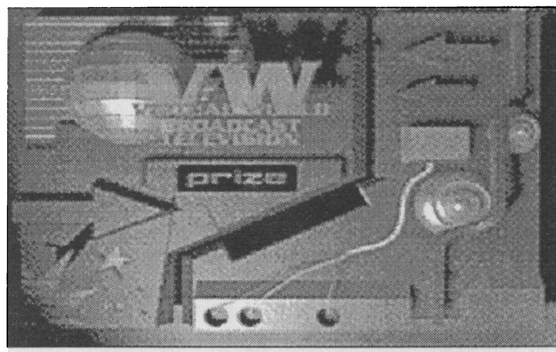
**Райская Долина (Paradise Valley)** — это самая последняя трасса, но, на наш взгляд, не самая сложная. Пройдя ее, вы войдете в историю гонщиков Megarace, с чем вас и поздравит уже полюбившийся (или надоевший) Лэнс Бойл.

## Бонус-трассы и специальные призы

### Бонус трассы

Если вы удачно справились со своей очередной задачей, то периодически вам предоставляется возможность (естественно, так как вы — принужденный в обязательном порядке) проехаться по специальной бонус-трассе под названием «Хозяин Небес» (Sky Holder). Делается это прежде всего для того, чтобы набрать побольше очков, но трасса эта весьма необычна. Достаточно сказать, что скорости на этой трассе почти не поддаются описанию. Ваши соперники едут на вполне обычной скорости, а вот вы с самого старта несетесь во весь дух со скоростью, раза в полтора превышающей скорость соперников. Приятно — несомненно, но не очень-то радуйтесь — как только вы сталкиваетесь хоть с одним из соперников или достаточно сильно задеваете борт трассы, то взрываетесь. Можете ругаться, стрелять, это не поможет — на такой скорости вы все равно не успеете уничтожить автомобиль соперника. С того момента, как вы начинаете видеть машину соперника, проходит буквально одна-две секунды — и она уже перед вами. Возможности сбавить

скорость у вас нет, и, как вы понимаете, шансов пройти эту трассу тоже маловато, особенно если учитывать то, что ехать придется два круга. Но зато если пройдете, можете считать себя настоящим героем.

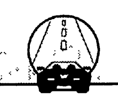


*Приз в студию!*

### Специальные призы

После прохождения каждой трассы вам за «особые заслуги» будут давать различные призы. Правда, частенько они будут повторяться, но не стоит огорчаться — это совершенно ненужные штуки, которые могут разве что вас развеселить, если вы знаете английский или сумеете догадаться по картинке, что это такое. Например, вы можете получить пару дополнительных рук — как объясняется, для того, чтобы можно было есть одновременно два гамбургера, или новые чехлы для кресел вашей машины и тому подобное.

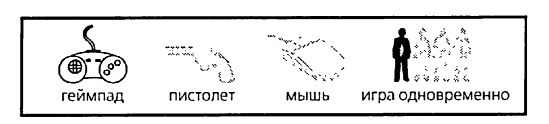
В общем, не будем испорченным телефоном и не станем описывать все призы-шутки нашего дорогого ведущего — пусть эти приятные безделушки станут для вас сюрпризом.



# QUARANTINE

## Карантин

Издатель ............................ **Gametek**
Изготовитель ..................... **Imagexel**
Размер ......................................... **1CD**




**НАША ОЦЕНКА**
Изображение ............. ★★★
Звук ............................ ★★★★★
Сюжет/концепция ...... ★★★★★

**ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС**
Играть в первый раз ... ★★★★
Играть снова и снова .. ★★★
Играть с друзьями ...... нет

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** ☆☆☆

Сложно найти такую игру для приставки, где бы сочетались гонки, стрельба, немного стратегии, юмор и виртуальная реальность, да еще при этом можно было бы послушать приятную музыку. Но фирмой Gametek в 1994 эти чаяния были воплощены в жизнь — свет увидела игра Quarantine.

Если кому-то нравятся игры вроде «Doom'a», где приходится много стрелять и убивать, используя широчайшую коллекцию всевозможного оружия, а тем более нравятся автомобили и дорожная романтика, если поддерживается мнение, что без трехмерности любая игра — не игра, значит, Quarantine — для таких людей. Все эти качества великолепно в ней присутствуют.




*Кемо-сити ждет вас.*

»Карантин» — игра трехмерная, любые объекты в игре можно объехать со всех сторон, хотя это все же не PC — обьекты изображены в виде спрайтов, а не синтезируются целиком. Причем те из них, что не относятся к деталям ландшафта (пешеходы, автомобили), совершенно определенно живут своей жизнью, а не только реагируют на действия игрока, что довольно необычно для игр подобного типа. Великолепно выполнен звуковой ряд — кроме обычных эффектов при стрель-

бе или столкновениях, услышанный при езде окрик поможет найти будущего пассажира, а крики убиваемых жертв вызывают улыбку, как это ни ужасно. Кроме того, «Карантин», пожалуй, одна из первых игр, где имеются даже такие, казалось бы, мелочи, как кровь сбитого пешехода, стекающая по лобовому стеклу такси. Но и думать тут тоже надо — ведь нельзя же будет необдуманно тратить деньги на покупку необходимых вещей, когда каждая монета заработана несчетным количеством чужой крови.

Как полагается всякой солидной игре, у событий, в которых нам предстоит участвовать, есть своя предыстория.

## Хроника событий, предшествовавших нашему включению в игру.

### 2022 год

Город Кемо — преуспевающий западный город и главный мировой центр по производству так называемых hover-машин, то есть машин, снабженных генераторами парения, пришедшими на смену колесам и двигателям внутреннего сгорания. Как и в любом крупном городе, в Кемо имеются все возрастающие проблемы с преступностью. Но именно в этом городе преступность получила настолько широкое распространение, что борьба с ней законными методами стала абсолютно бесполезной и чрезвычайно дорогой. Начаты поиски альтернативных решений этого вопроса.

### 2026 год

Преступность в городе достигла невероятных размеров. Экономика близка к полной остановке, в то время как преступность и черный рынок стали чуть ли не единственными источниками дохода для обнищавших жителей мегаполиса.

### 2029 год

К решению проблемы преступности подключилась корпорация Омникорп. Эта гигантская фирма сообщила о том, что у нее есть решение проблемы избавления города от преступности. Этот проект получил условный код «Q» — Quarantine («Карантин»).

### 2030 год

Город начинают окружать по периметру толстой стеной десятиметровой высоты, из стали и специального пластика. Жителям при этом было сказано, что данное мероприятие проводится исключительно в целях защиты, и проход в город и из него никак не будет ограничиваться.

### 2031 год

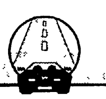
Строительство стены вокруг города почти завершено. Только немногим жителям выпала удача покинуть Кемо, так как в это время город начинает охватывать паника.

### 2032 год

3 июня. Строительство стены вокруг города завершено, и теперь только один выход ведет из города. Проект «Карантин» осуществлен, и город Кемо стал городом-тюрьмой. Наряду со всеми, кто ока-



*Так снимают стресс таксисты в Кемо-Сити.*



зался запертым в этих стенах, город теперь будет служить тюрьмой для любых криминально настроенных субъектов.

### 2043 год

Омникорп решает проверить свой новый препарат Hydergine 344 на населении города — предполагается, что его воздействие очистит головы граждан от преступных мыслей. Это новое экспериментальное вещество добавляется в водопроводную систему города.

### 2045 год

Из-за просчетов создателей нового препарата, тот начал реагировать с городской водой, в которой оказалось непредусмотренно высокое содержание бактерий и вирусов. В результате взаимодействия появился новый вирус-мутант, влияющий на психику людей. Вирус-мутант вызывает нарушения мозговой деятельности — зараженный человек становится психопатом. Примерно половина заключенных в городской черте жителей стала сумасшедшими и убивает всех, кто, по их мнению, еще остались нормальными.

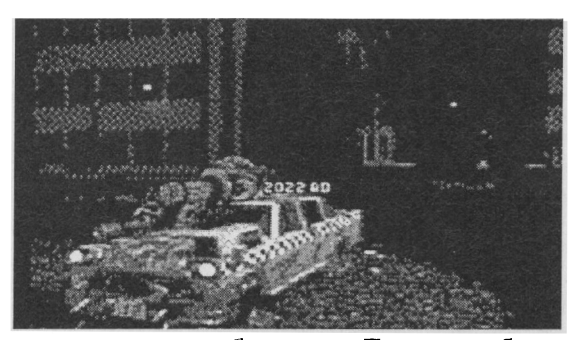
### 2047 год

Вирус распространяется все дальше...

### 2048 год

Прекрасный сон: дом, жена, ребенок, красивая лужайка... Но когда-нибудь все хорошее проходит, и сон главного героя игры — Дрейка Эджуотера — тоже закончился. И он проснулся в салоне своей машины такси, стоящей где-то в Кемо-сити, в котором он, бывший сотрудник Омникорпа, очутился из-за того, что посмел выступить против проекта «Карантин» — а несогласие со мнением начальства всегда было фатальным для подчиненных. Но лихие парни вроде Дрейка нигде не пропадут — теперь он в городе-тюрьме подрабатывает таксистом. Съесть небольшой бутерброд на завтрак, обновить обойму в пистолете, поставить на место перегородку от пассажирского салона (неизвестно ведь, каких психов придется подвозить!), одеть наушники, включить любимую музыку — и можно подсаживать в салон такси первого клиента и выполнять его заказ.

Правила дорожного движения? А разве кто-то в Кемо вспоминает об этом? Человек на дороге? Тем хуже для него, что он оказался на пути — давить его! Мешают другие машины — расстрелять их. Такова суровая жизнь автомобилиста в городе-тюрьме...




*Стемнело. Пора на работу.*

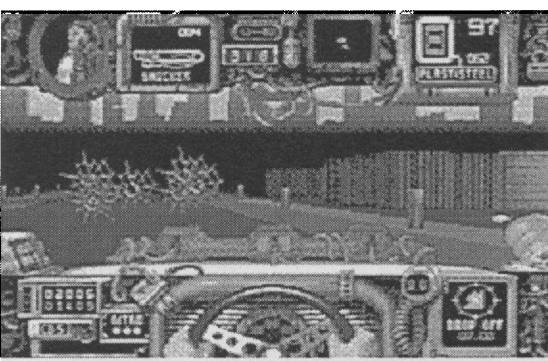
# Настройка игры

Прежде чем начать играть, необходимо выбрать некоторые параметры игры.

Прежде всего — выбор нужной конфигурации кнопок управления. Существует две несколько различающихся раскладки — A и B. Для обеих есть общие кнопки (с одинаковыми функциями) и кнопки, назначение которых специфично для каждого из вариантов.

В конечном итоге, раскладки для каждого из вариантов имеют следующий вид:

## Вариант А


Придется выложить деньги за новое лобовое стекло.

- ‹A› — движение вперед
- ↓ — движение назад
- ←/→ — поворот налево/направо
- ↑ — ручное управление hover-генератором (прыжок)
- ‹LShift› — переключение дополнительного вооружения (оборудования)
- ‹RShift› — смена вида обзора
- ‹B› — выстрел из пулемета
- ‹C› — задействовать дополнительное вооружение (оборудование)
- ‹P› — пауза в игре (выход в главное меню)
- ‹X› — режим полноэкранной карты

## Вариант В

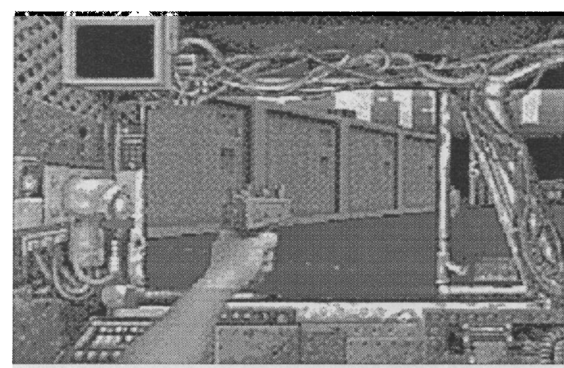
- ↑/↓ — движение вперед/назад
- ←/→ — поворот налево/направо
- ‹LShift› — переключение дополнительного вооружения (оборудования)
- ‹RShift› — смена вида обзора
- ‹A› — выстрел из пулемета
- ‹B› — задействовать дополнительное вооружение (оборудование)
- ‹C› — ручное управление hover-генератором (прыжок)
- ‹P› — пауза в игре (выход в главное меню)
- ‹X› — режим полноэкранной карты

Как показывает практика, наиболее удобна для управления вторая раскладка, но вообще-то это дело вкуса и привычек.

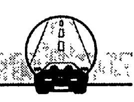
О смене вида обзора — существует четыре вида: смотреть вперед, как и любой нормальный водитель, смотреть в левое или правое окно, смотреть назад.

*Как правило, нормальный обзор наиболее удобен во всех ситуациях.*

Для выбора языка игры (а именно, на каком языке будут выводиться все сообщения и надписи) надо выбрать один из предложенных — английский, французский, немецкий или испанский, нажав на нужный кнопкой геймпада ‹A›.


"Только пули свистят..."

***Внимание!*** *Для тех, кто желает обладать неуменьшающимися 10 000 долларов и возможностью покупать, уже начиная с первого уровня, любое оружие и оборудование, надо при выборе языка последовательно нажать ‹B›, ‹C›, ‹B›, ‹A›.*



# Главное игровое меню

Итак, игровой диск стоит на положенном месте, необходимые настройки проведены, и включается небольшой демо-ролик, просмотрев который, можно, еще не начиная собственно играть, уже проникнуться духом царящих в Кемо нравов. Но те, кто успел уже ранее, если так можно выразиться, «окемиться», могут прервать демонстрацию, нажав кнопку (C). И вот мы находимся в главном игровом меню (из игры сюда можно будет вернуться после нажатия кнопки (P) — так в игре вызывается пауза). В меню есть четыре строчки — New game, Resume, Load game и Save game.

**New game**

Первый пункт, естественно, приводит к началу новой игры.

**Resume**

Пункт Resume служит для возврата в игру, прерванную нажатием кнопки (P) (это режим паузы). Если режим меню вызван, как пауза в игре, то становится доступен следующий пункт.

**Save game**

Имеется возможность запомнить одну игру — для этого предназначен пункт Save game. Кнопка (A) подтверждает запоминание (на экране появляется надпись о месте в игре, которое запомнено), (C) — отменяет (с выходом в главное меню).

**Load game**

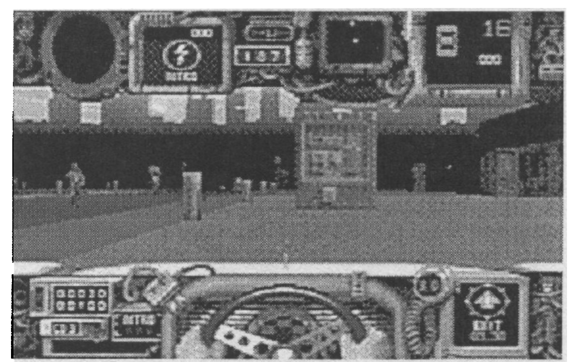
Позже, выбрав Load game, можно будет восстановить игру с записанного момента. Если эта позиция была выбрана только по чистой случайности, то вернуться обратно в меню можно после нажатия кнопки (C), если же выбор был осознанным, то он подтверждается кнопкой (A).




*Главное меню игры.*

# Начало игры

Итак, либо выбрав новую игру, либо восстановив ранее сохраненную, ждем некоторое время на фоне стены города, пока происходит загрузка, и оказываемся в кабине такси, где и придется провести все время игры. После нажатия любой кнопки можно переходить к активным действиям. А чем может заниматься таксист? Конечно же, извозом! Этим и будет заполнено основное время — надо подвозить пассажиров до пункта назначения, указываемого ими, и тем зарабатывать деньги. А это просто жизненно необходимо — ведь действие происходит в городе, где население поражено вирусом безумия, и без оснащения автомобиля дополнительным оборудованием и оружием не выжить. А все подобные услуги стоят средств, и порой немалых. Но главная цель Дрейка Эджуотера — выбраться на свободу за пределы города. А для этого надо добраться до того района города, где и находится выход. Районы соединены между собой транспортными тоннелями, но вход в них защищен кодовым замком, цифровую комбина-



*Праздник для таксиста - впереди беспечные пешеходы.*

цию которого, состоящую из восьми знаков (это почти сто миллионов возможных вариантов), знают только сотрудники проекта «Карантин». Уже упоминалось, что некоторые люди не были поражены вирусом. Они образовали Движение Сопротивления, борющееся против тоталитарной корпорации. Эти-то клиенты (после выполнения нескольких своих специальных заданий) и скажут Дрейку код допуска на следующий уровень — и можно будет еще немного приблизиться к свободе.

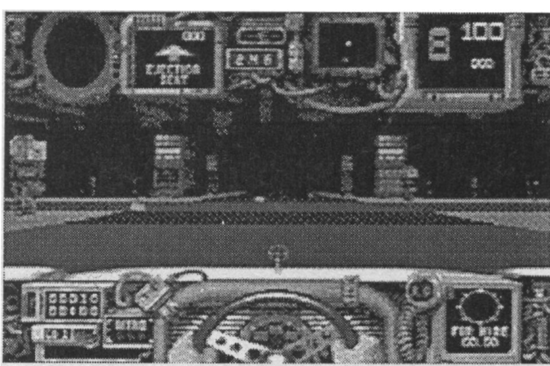
И раз уж придется столько времени провести в машине, то надо немного поговорить об этом чуде техники.

## Описание автомобиля

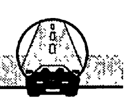
Главной частью автомобиля (кроме корпуса, конечно) является hover-генератор — специальное техническое приспособление, заменившее устаревшие к тому времени двигатели внутреннего сгорания. Действие этого устройства таково, что машина как бы парит на небольшом расстоянии от земли (отсюда и название — генераторы парения). Работают эти генераторы не на бензине, а на электричестве. Для снабжения транспорта энергией под всеми основными магистралями города установлена сеть энергетических передатчиков. В необорудованных местах машина использует аккумуляторы — самые мощные из них позволяют до полутора минут находиться вне сети, но потом все равно начинается разрушение корпуса, и необходимо попасть в зону действия энергопередатчиков, чтобы аккумуляторы могли подзарядиться. Некоторые места и вне магистралей оборудованы передатчиками энергии, но для надежности лучше это не проверять и в основном ездить по дорогам.

Управление у такого автомобиля очень простое: передний ход, задний, который также используется и в качестве тормоза — ведь иначе какие тормоза могут быть в машине, которая не соприкасается с землей; повороты руля налево-направо — как и в нормальном автомобиле, к результатам они приводят лишь при движении. Необходимо учитывать особенность заднего хода — при этом поворот руля направо приводит к повороту направо багажника машины, а перед автомобиля соответственно разворачивается налево. Но к этому довольно легко привыкнуть, особенно тем, кто уже водил машину. Кроме того, всегда есть возможность тормозить женским способом — о другие машины, столбы или дома. А можно и просто подождать, пока автомобиль остановится сам — просто не надо придавать ему движения вперед. Но такой метод может выявить недостатки отсутствия колес — если кто-нибудь двинет в бок, то машину отбросит и, вероятно, обо что-нибудь стукнет, а все такого рода удары не способствуют сохранности корпуса.

Есть возможность избежать лобового столкновения, не сворачивая при этом с избранного пути — вовремя задействовав устройство прыжка, которым обладает hover-генератор, можно не только перелететь через встречную машину, но и, получив дополнительный импульс, высоко взлететь и, возможно, даже пролететь над домами. Кроме того, в стандартное оснащение автомобиля входит легкий спаренный пулемет 22 калибра и катапульта, вмонтированная в заднее, пассажирское сиденье — она применяется либо для избавления от надоевшего пассажира, либо для выброса бомбы, если какой-то клиент поручил такое дело. Остальное установленное оборудование требует отдельного детального разговора.

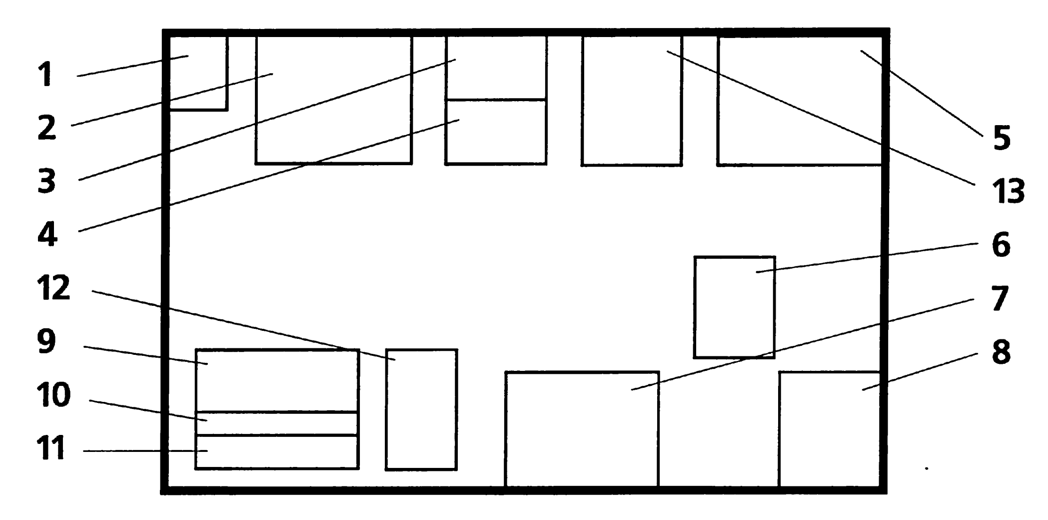


*"Ночь, улица, фонарь, аптека".*



## Автомобильное оборудование

Все данные, полученные от бортовых систем автомобиля, выводятся на мониторы и датчики, расположенные на передней приборной панели.



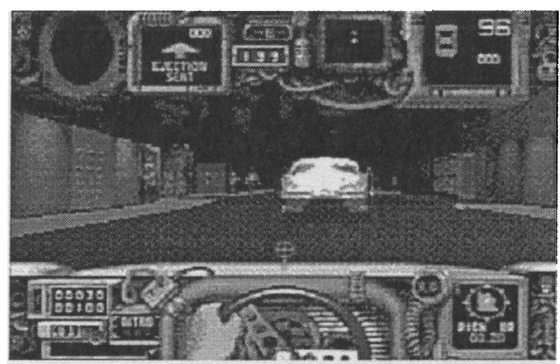

1 — зеркало заднего вида
2 — экран дополнительного оружия
3 — компас
4 — датчик патронов для пулемета
5 — экран сохранности брони и корпуса
6 — экран целеуказателя
7 — датчик разряда аккумулятора
8 — рулевое колесо
9 — счетчик с таймером
10 — проигрыватель музыки с компакт-диска
11 — информационная строка
12 — датчик турбоускорителя
13 — экран локатора

### Счетчик (9 на рис.1)

Для таксиста одним из важнейших приборов является счетчик — в обычное время он показывает общую заработанную сумму, а при обслуживании пассажира — время и ту сумму, которая будет выплачена в случае осуществления заказа до истечения указанного времени. При опоздании каждая просроченная секунда урезает 10 долларов гонорара, а при выполнении спецзадания опоздание вообще фатально — задание считается полностью невыполненным. Расположен он слева на приборной панели.

### Целеуказатель (6 на рис.1)

На пару со счетчиком работает целеуказатель — данные выводятся на дисплей в правом нижнем углу экрана. Основное его назначение — показывать направление и расстояние до выбранной цели (измерение в километрах). Расстояние указывается по прямой линии, без учета реального маршрута, так что при считывании этих данных необходимо делать поправку на петляние по улицам. Цель либо устанавливает пассажир при посадке в маши-

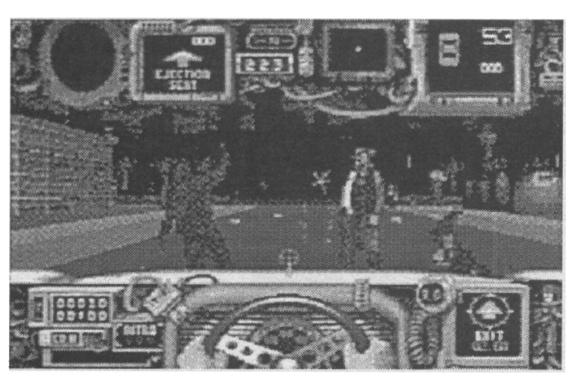


*Впереди - конкурент.*

ну, либо, при отсутствии пассажира, точка назначения выбирается самостоятельно в режиме полноэкранной карты (выбор осуществляется клавишами крестовины и кнопкой A). После выбора цели на нее указывает большая светящаяся стрелка, которая заменяется мигающим пятном по прибытии на место назначения. У целеуказателя имеется еще одно небольшое табло — под проигрывателем компакт-дисков: небольшой информационный дисплей (11 на рис.1), на который выводится информация о выполнении текущего задания: при обычном извозе не выводится ничего, при задании по уничтожению — количество оставшихся целей.

### **Проигрыватель компакт-дисков** (10 на рис.1)

Кстати, о музыке: при езде Дрейк, как истинно жизнерадостный человек, слушает музыку с проигрывателя компакт-дисков. Номер прослушиваемой мелодии выводится на датчике под счетчиком (если стоит нулевая дорожка — это означает отсутствие музыки; к примеру, в тоннелях перехода Дрейк почему-то отключает проигрыватель — нулевая дорожка).



*Если вы не в духе - давите потенциальных клиентов.*

### **Карта** (9 на рис.1)

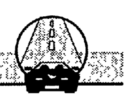
Другой прибор, без которого не обойтись в Кемо — карта: она появляется либо при посадке пассажира в салон такси (пассажир говорит о своем заказе), либо при ее вызове кнопкой X. Местность на карте показывается только в основных деталях, но все же и такая неполная информация помогает ориентироваться в городе. Черными линиями обозначены дороги с установленными под ними энергопередатчиками, в остальных областях машина использует встроенные аккумуляторы. Красными точками показаны места расположения оружейных магазинов, точками зеленого цвета — мастерские по ремонту и прочему техническому сервису. Голубая точка — это заветная цель: тоннель перехода в другой район Кемо. Желтая стрелка на карте — это машина Дрейка с ее ориентацией в данный момент. Красный ромбик — это выбранный в данный момент объект города (выбор осуществляется клавишами крестовины и кнопкой A). Под самой картой находится панель данных — в левом окошке показывается заработанная на данный момент сумма долларов, строчки в центральном окошке — это название выбранной цели, название района и расстояние в километрах до указанной точки. После выхода из режима просмотра карты (кнопка A) целеуказатель будет отслеживать объект, на котором в момент выхода был красный ромбик выбора (но при выполнении заказа пассажира смена цели невозможна).

### **Компас** (3 на рис.1)

Лучше всего для ориентации в городе пользоваться целеуказателем (к примеру, отметив какую-нибудь точку на карте), но можно применить и компас — это индикатор в виде полоски, находящийся посередине кабины над лобовым стеклом. В зависимости от того, в каком направлении повернута машина, на нем отображаются первые буквы названий стран света (на английском) — South (Юг), West (Запад), North (Север), East (Восток) или соответствующая их комбинация.

### **Зеркало заднего вида** (1 на рис.1)

Зеркало заднего вида, расположенное в левом верхнем углу, лишний раз напомнит о присутствии в салоне такси пассажира.

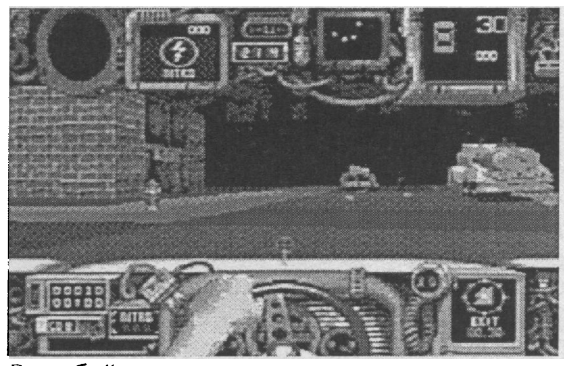


## Локатор (13 на рис.1)

Данные для целеуказателя поступают от бортового локатора — его данные выводятся на небольшой дисплей справа от компаса. Зеленая точка в центре — это такси Дрейка, а все остальные точки отражают местоположение движущихся объектов относительно машины, при этом красным цветом обозначаются наземные транспортные цели, а желтым — воздушные. Даже такая неполная информация поможет избежать удара сзади от какого-нибудь озверелого автомобиля.

## Монитор сохранности брони (5 на рис.1)

Любые удары портят корпус, а ведь если его совсем разрушить, то и игра закончится. Чтобы была возможность вовремя поправить разрушенное, имеется экран сохранности брони — на монитор в правом верхнем углу выводятся данные о броне и сохранности автомобиля. Большими зелеными цифрами показывается сохранность корпуса в процентах от нормального состояния. При падении уровня защиты до 70 и 30 процентов цифры меняют цвет на желтый и красный соответственно. Красного оттенка лучше не достигать — при таком уровне можно не успеть доехать до ремонтной мастерской. Такой же цвет приобретает и изображение силуэта машины (на этом же экране). При разрушающем воздействии на корпус машины силуэт начинает мигать красным цветом. Если на автомобиле установлена дополнительная броня, то она указывается контуром вокруг значка машины и строчкой с обозначением типа и ее сохранности в процентах от обычного состояния брони. Если брони нет, то соответствующее значение — нулевое.



*Рука бойца стрелять устала.*

## Датчик разряда аккумулятора (7 на рис.1)

Для обеспечения целостности автомобиля необходимо следить и за разрядом аккумуляторов. Датчик разряда аккумулятора — это небольшой круглый прибор с указываемым им количеством секунд, в течение которых автомобиль может обходиться без питания от энергосети. После подключения внутреннего питания (когда машина выехала за пределы энергетического поля) показания уменьшаются, что сопровождается неприятным звуковым сигналом, и по достижении нулевого значения (полный разряд аккумулятора для генератора парения) начинает разрушаться корпус машины.

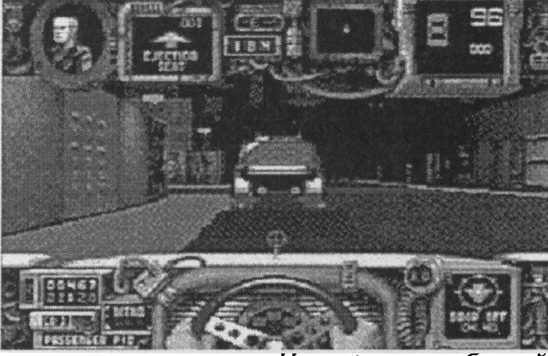
## Датчик патронов для пулемета (4 на рис.1)

Но при уже известной криминальной обстановке в Кемо-сити не обойтись без оружия. На машинах устанавливаются пулеметы, и небольшой датчик с цифрами — это датчик патронов для пулемета, показывающий оставшееся количество патронов.

## Экран дополнительного оружия (оборудования) (2 на рис.1)

Но на машине также может быть установлено и оружие. Для определения активного на данный момент дополнительного вооружения и его оставшихся ресурсов служит экран дополнительного оружия, расположенный слева от компаса. При наличии установленного на автомобиле дополнительного вооружения показатели активированного на данный момент вооружения и выводятся на этот экран. Зеленым цветом показывается условное изображение оружия, его название и остаток боеприпасов к нему. При выстреле данные по остатку уменьшают свое значение

и приобретают красный цвет — значит, пока оружие еще недоступно для использования (происходит его подготовка к следующему выстрелу), но как только цвет опять меняется на зеленый — это означает, что орудие вновь готово к выстрелу. Каждая группа оружия на экране обозначается своим цветом: Cannon (Пушки) — зеленым, Fire (Огонь) — красным, Missile (Ракеты) — синим, Mines (Мины) — желтым, Bumper (Бампер) — коричневым, Standard (Стандартное) — голубым (так же, как и при продаже в оружейных лавках). Перебор оружия осуществляется нажатием клавиши (LShift). Кроме того, при помощи этого прибора активируется катапульта заднего сиденья и турбоускорители.



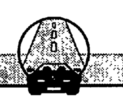
*Не уверен - не обгоняй.*

## **Датчик турбоускорителя** (12 на рис.1)

Имеется и отдельный датчик турбоускорителя — он находится справа от проигрывателя компакт-дисков. Горящий оранжевым светом индикатор говорит о наличии неиспользованного турбоускорителя. После его использования один из трех индикаторов гаснет — запас из трех ускорителей уменьшился на одну штуку. Пополнить запас можно в ближайшей лавке технического обслуживания (заплатив соответствующую сумму), и лучше это сделать заранее — ведь иногда большая скорость (которую на непродолжительное время и вызывает применение турбоускорителя) так необходима!

## Выполнение поручений клиентов

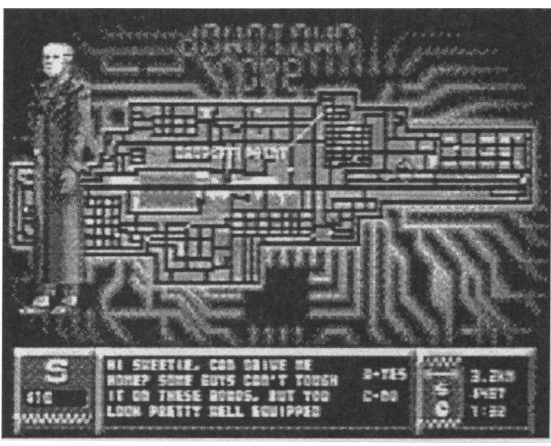
Чтобы зарабатывать извозом, необходимо найти клиентов. При поиске надо руководствоваться тремя моментами. Первый из них — это услышанный окрик либо свист (их звучание весьма отличается от воплей раздавливаемых или обычных обезумевших жителей). Во-вторых, можно заранее увидеть стоящего на дороге или на обочине человека с поднятой рукой. На некотором расстоянии срабатывает локатор целеуказателя — появляется стрелка, указывающая на клиента, и расстояние до него. Чтобы посадить пассажира в такси, необходимо подъехать к нему и остановиться рядом, чтобы на целеуказателе появилась мигающая точка вместо обычной стрелки. Подъезжать надо аккуратно, чтобы не раздавить потенциального клиента. Но убить клиента может не только Дрейк — это могут сделать и другие водители, либо толкнув вашу машину на человека, либо впрямую раздавив его. Результат один и тот же — отсутствие заработка. Так что правильней будет заранее начинать тормозить, увидев впереди голосующего человека. Если при этом сигналит какая-то машина — значит, сейчас сзади могут протаранить. Если все же удалось посадить клиента в такси, то появится полноэкранная карта района с указанием объекта назначения и крупного изображения фигуры пассажира на самой карте, а на информационном табло внизу — текст задания, предлагаемая сумма за его выполнение и время, которое дается на это. В случае согласия с такими условиями кнопка (A) говорит о принятии заказа, в случае отказа (нажатие кнопки (C)) клиент выйдет из машины и будет ждать другого, более сговорчивого таксиста. При принятии решения надо руководствоваться соотношением между предлагаемой оплатой, расстоянием до цели и отпускаемым на это временем. Если в какой-то момент будет ясно, что задание не выполнить, то, выбрав на экране дополнительного оружия «Катапульта кресла» (Ejection seat) и нажав кнопку (B), пассажир будет выкинут встроенной в заднее сиденье катапультой и красиво улетит вдаль. Обычные пассажиры (которые не из Движения Сопротивления) просят подвезти их куда-нибудь, но, когда случается обслуживать членов Сопротивления, приходится либо кого-то убить



(самый сложный вариант), либо бросить в определенном месте бомбу, либо доставить какой-то спецгруз. Иногда эти задания могут быть на редкость трудными для выполнения, но именно после них можно рассчитывать на получение пароля-кода для проезда в следующий район Кемо. В любом случае, счетчик включается сразу после принятия заказа и отсчитывает время до нуля, затем каждая просроченная секунда уменьшает возможный гонорар на десять долларов. Если поручение — не извоз, а выполнение специального задания, и не удалось уложиться в лимит времени, то это задание будет считаться невыполненным даже после выполнения — значит, не стоит рассчитывать на возможное получение кода для тоннеля прохода, а само задание придется выполнять еще раз позднее. В таком случае не стоит мучиться угрызениями совести, лучше попросту катапультировать пассажира (сам виноват — нечего давать такие сложные поручения). В среднем между появлением клиентов со спецзаданиями бывает до полудесятка обычных поездок по доставке клиента на место назначения. После выполнения миссии (или доставки клиента на место — целеуказатель мигает и показывает нулевое расстояние) надо остановиться, и пассажир с прощальными словами выйдет из машины, отдав причитающуюся Дрейку сумму. Иногда остановиться полностью мешают другие автомобили, ударяющиеся в такси.

Для выполнения некоторых поручений необходимо оснастить автомобиль соответствующим снаряжением — оружием или техническими приспособлениями. Иногда без хорошей брони и мощного вооружения не удастся уничтожить цель — как правило, она обладет мощной броней и оружием.

При обычных поездках по доставке клиента хватает уже имеющегося, но все же не помешает приобрести в соответствующих центрах все, что необходимо, заплатив за это требуемую цену — для этого и зарабатываем деньги.



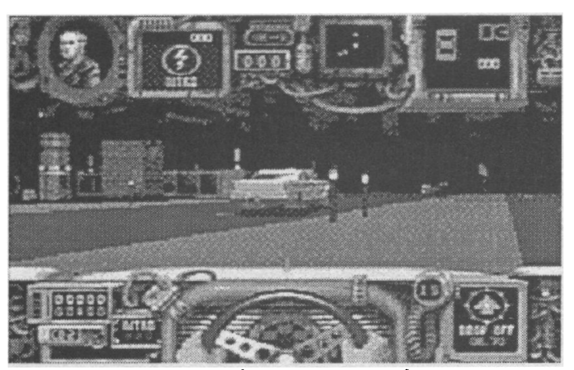
*"Куда ты меня привез? Это не мой дом ...".*

## Пункты технического обслуживания

Сервисные центры совершенно необходимы для выживания в Кемо-сити. Без некоторых приспособлений и услуг (таких, как броня или починенный корпус) почти невозможно долго ездить по улицам, а без мощных аккумуляторов не отъехать от зоны сети энергопередатчиков. Необходимые услуги по ремонту или установке нового оборудования и пополнению ресурсов уже имеющегося предоставляют сервисные центры, которые имеются в каждом районе Кемо. Удобнее всего добираться до них, предварительно задав целеуказателю в режиме карты ближайшую ремонтную мастерскую (они обозначаются точками зеленого цвета), и далее руководствоваться соответствующей информацией.

Над аркой въезда висит табличка голубого цвета — Service Center, а чтобы заехать в мастерскую, надо хотя бы частью капота попасть в эту арку. Центры полностью автоматизированы — надо указать на появившемся экране выбора услуг необходимое, и все будет сделано. Есть четыре вида услуг — починка брони автомобиля (Repair), покупка батарей аккумулятора (Battery), установка брони (Armour) и элементов турбоускорителя (Nitro). Для выбора соответствующего товара или услуги следует нажать кнопку (A), для выхода или отказа — кнопку (C). По мере продвижения по районам города, ассортимент товаров будет постепенно расширяться.

При покупке товара из одной группы уже имеющееся оборудование этой группы забирается без оплаты, так что необходимо быть внимательным при покупке товара — вполне можно



*Никто не оштрафует вас за езду по тротуарам.*

потратить несколько тысяч, покупая несколько раз подряд одну и ту же броню, к примеру.

Сумма денег, которой можно располагать, показана рядом с надписью «Деньги» (Money), что под желтой полоской с процентными данными о сохранности брони автомобиля. Прежде, чем что-либо приобретать, необходимо починить броню до 100-процентного уровня, при этом 1 процент восстанавливаемой брони обойдется в 5 долларов. При переборе продаваемых товаров в случае наличия уже имеющегося аналогичного оборудования в небольших окошках слева рядом с названием указывается количество его ресурса — проценты для брони, количество для штучного товара. При покупке соответствующая надпись меняется, и там показывается теперь новое состояние. Рекламную информацию о товаре можно прочесть в большом окошке в нижней части экрана — там же выводится изображение товара и его стоимость. Уехать из мастерской можно, нажав для этого кнопку «С». Ниже приводится список продаваемых в городе технических приспособлений, сгруппированных согласно их применению в автомобиле. Передвижение по позициям и указание количества покупаемого ресурса осуществляется клавишами крестовины геймпада.

## Технические приспособления

**1. Battery** (Аккумуляторы)

Используются для питания генераторов парения при езде по территории, не оборудованной сетью передатчиков энергии. Не требуют материальных трат на пополнение ресурса.

1.1. Dry cells (сухие батареи) — сухие электрические элементы, действуют 30 секунд. Покупать их нет необходимости — такси уже оборудовано ими.

Цена — 249 долларов.

1.2. Alcaline (щелочные батареи) — щелочные аккумуляторы, позволяющие увеличить время нахождения вне сети передатчиков энергии до 60 секунд. Имеются в продаже со второго уровня (Parkland).

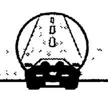
Цена — 799 долларов.

1.3. Ni-cad (никелево-кадмиевые батареи) — самые мощные из продаваемых аккумуляторов, позволяют 90 секунд обходиться без подпитки энергетической сети. Первые продажи — в центрах паркового района. Лучше купить их, нежели тратить деньги на более слабые щелочные батареи.

Цена — 2099 долларов.

**2. Armour** (броня)

Установленная на автомобиль броня частично принимает на себя разрушающее воздействие внешнего мира, которое в противном случае повредило бы сам корпус машины. Периодически требуется обновлять.



2.1. Steel (сталь) — броневые пластины из стали, устанавливаемые на автомобиль для улучшения брони. Дают 100% (от стандартной) защиту. В продаже имеются везде.

Цена — 349 долларов.

2.2. Titanium (титан) — титановые пластины, устанавливаемые на автомобиль для улучшения брони. Дают 200% (от стандартной) защиту. Намного лучше стальной брони защищают от разрушения. Первое появление — в мастерских парковой зоны (2 уровень).

Цена — 899 долларов.

*Дырки в лобовом стекле - это еще не дырки во лбу.*

2.3. Plastisteel (сталепласт) — сталепластовые броневые пластины, устанавливаемые на автомобиль для улучшения брони. Дают 400% (от стандартной) защиту. Самая лучшая броня из всех видов, имеющихся в продаже. Продается только с района The Project.

Цена — 1099 долларов.

**3. Nitro**

Компонент, необходимый для придания автомобилю большого импульса ускорения. Имеется только один вид батарей — аргоновые.

Argon cells (аргоновые батареи) — используются для подачи мощного заряда в двигатель, который позволяет резко повысить скорость автомобиля. Имеется в продаже в сервисных центрах всех районов города. Цена — 100 долларов за батарею. В комплекте три штуки, соответственно 300 долларов.

## Оружейные лавки

С волками жить — по-волчьи выть, а посему, находясь среди убийц, надо обзавестись оружием — это поможет не только выжить, но и лучше выполнить поручения клиентов. Необходимые услуги по приобретению нового оружия и пополнению боезапаса для уже установленного вооружения предоставляют оружейные лавки, в разном количестве присутствующие во всех районах Кемо. В каждой местности предлагается свой ассортимент вооружения, но чем ближе к выходу, тем все более мощное оружие можно приобрести для целей самообороны (а лучшая защита — нападение). Цены на него не меняются, а из предлагаемых видов некоторые лучше и не брать — так что и тут надо с умом подходить к оценке соотношения «цена-товар». Оружейные лавки выглядят и обслуживаются аналогично ремонтным мастерским, только над въездом вместо голубой находится вывеска красного цвета с надписью Weapon King (Оружейный Король), ну и, естественно, ассортимент товара несколько иной. Так же, как и в сервисных центрах, продаваемый товар объединен по видам, тут их шесть — Cannon (Пушки), Fire (Огонь),




*Оружейный магазин: шестиствольный пулемет - самая важная из запчастей.*

Missle (Ракеты), Mines (Мины), Bumper (Бампер) и Standard (Стандартное). В таком же порядке и рассмотрим их. Для каждого оружия приводится его краткое описание, достоинства, недостатки, максимальный боезапас и стоимость как всего комплекта, так и единицы боеприпасов.

## Вооружение.

**1. Cannon** (Пушки)

Тяжелое оружие(как правило, стрелковое), устанавливаемое на крыше автомобиля. Стрельба происходит только вперед. Хорошо применять для уничтожения автомобилей и людей, находящихся недалеко впереди.

1.1. Punisher (Экзекутор) — шестиствольный пулемет калибра 20 мм, устанавливаемый на крыше машины. Высокая скорострельность (640 выстрелов в минуту) обеспечивается вращающимися во время стрельбы стволами. Продается в оружейных лавках всех районов.

Плюсы — высокая скорострельность, перзоначально это — один из самых сильных видов вооружения.

Минусы — ограниченная дальность действия.

Максимальный боезапас — 300 патронов.

Цена — 549 долларов (1 доллар за патрон).

***Замечания:*** *вещь хорошая, но лучше потом заменить на более мощную пушку*.

1.2. Banshee (Баньши) — одиннадцатиствольная пушка со скорострельностью 960 выстрелов в минуту, прозвана так за громкий звук при стрельбе и за неизбежную гибель обстреливаемого. Первая продажа — в лавках Old Kemo.

Примечание: Баньши — сверхъестественное существо, его появление с диким воплем, согласно легендам, обычно предвещало гибель кому-нибудь.

Плюсы — самое удобное и высокоударное оружие с большим боезапасом, весьма настойчиво рекомендуется для применения.

Минусы — никогда не бывает патронов столько, сколько хотелось бы.

Максимальный боезапас — 300 патронов.

Цена — 849 долларов (2 доллара за патрон).

***Замечания:*** *стоит купить при первой же возможности.*

1.3. Mr. Mulch (Мистер Мульча) — четырехствольная пушка, предназначенная для уничтожения легкого транспорта. Первая продажа в парковом районе.

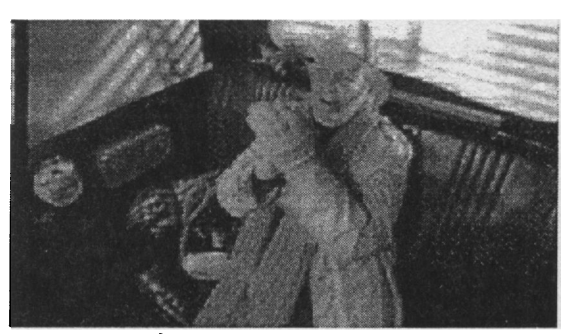
Плюсы — высокая площадь поражения при достаточной разрушающей мощи.

Минусы — малые боезапас и дальность стрельбы.

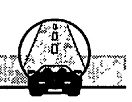
Максимальный боезапас — 35 патронов.

Цена — 249 долларов (3 доллара за патрон).

***Замечания:*** *в принципе, на такое вооружение не стоит и тратить денег.*



*На самом деле, на совести этой старушки сотни загубленных жизней.*



1.4. Shocker (Шокер)

— модифицированный генератор парения, при использовании энергетическая волна радиусом 14 метров расталкивает скопление целей с силой, достаточной для их уничтожения при ударе о какое-либо препятствие. При выстреле обзору некоторое время мешает яркая вспышка. Первая продажа — лавки The Project (четвертый район).

Плюсы — незаменим для уничтожения автомашин, мешающих проезду, кроме того, действует и на воздушные цели.

Минусы — малый боезапас и долгая перезарядка.

Максимальный боезапас — 5 зарядов.

Цена — 1199 долларов (100 долларов за заряд).

***Замечания:*** *дороговато, но иногда может быть исключительно полезен для уничтожения транспортных целей.*

**2. Fire** (Огонь)

Энергетическое оружие — в качестве энергии разрушения может быть использован как огонь, так и электричество. Установки монтируются на правом крыле автомобиля. Как правило, малоэффективны и обладают небольшой дальностью действия.

2.1. Firebelcher (Огненная Отрыжка)

— катапульта, стреляющая пластиковыми пакетами с горючей напалмовой смесью. Устанавливается на правом крыле машины. При ударе пакет разрывается, и горящая смесь поражает все в радиусе 5 метров. Дальность стрельбы — 40 метров. Продается в оружейных магазинах всех районов.

Плюсы — неплохой радиус поражения и дальность стрельбы.

Минусы — необходимость точного выстрела, малая разрушающая сила.

Максимальный боезапас — 50 зарядов.

Цена — 399 долларов (4 доллара за заряд).

***Замечания:*** *на редкость малоэффективная вещь, лучше на ее покупку и не тратить деньги.*

2.2. Fission Boy (Ядерный Мальчик)

— стреляет фотонным зарядом, в качестве боеприпасов используются урановые элементы. Дальность стрельбы — 1.1 км. Первое появление в продаже — Parkland.

Плюсы — высокий боезапас при неплохой огневой силе.

Минусы — малая скорость импульса.

Максимальный боезапас — 50 зарядов.

Цена — 999 долларов (10 долларов за заряд).

***Замечания:*** *в принципе, неплохо, но лучше накопить денег на мортиру.*



*И куда же тебя везти, красавица?*

2.3. Can Man (Отменяющий)

— очень мощная мортира осколочно-зажигательного действия, попросту отменяющая существование жертвы. Дальность выстрела — 28 метров, радиус поражения — 10 метров. Первая продажа — лавки The Project.

Плюсы — великолепная огневая мощь.
Минусы — малые дальность выстрела и боезапас.
Максимальный боезапас — 5 ионовых зарядов.
Цена — 2599 долларов (500 долларов за заряд).

***Замечания:*** *для уничтожения малоподвижных целей просто незаменимое вооружение.*

2.3. Charbroiler (Поджариватель)
— огнемет, устанавливаемый на правом крыле автомобиля. Длина струи пламени — 4.5 метра. Заправляется высокооктановым топливом. В продаже только в лавках последнего района.
Плюсы — очень удобен для того, чтобы выбраться из затора.
Минусы — высокий расход топлива, малая дальность действия.
Максимальный боезапас — 400 литров топлива.
Цена — 949 долларов (1 доллар за литр).

***Замечания:*** *а особо интересно горят люди!*

**3. Missile** (Ракеты).
Ракетное вооружение, пусковые установки монтируются на левом крыле автомобиля, откуда ракеты и летят вперед, на цель. Из достоинств такого вида вооружения можно отметить достаточную огневую мощь, при наличии самонаведения — возможность попасть в цель, и не находящуюся на прямой линии выстрела(ракета может и за угол завернуть).

3.1. Reaper Rack (Жнец)
— бронебойные ракеты прямого боя, взрывающиеся от удара о цель, пусковая установка монтируется на левом крыле автомобиля. Дальность стрельбы — 1.7 км. Средняя разрушающая сила. Продается во всех районах города.
Плюсы — большая дальность, возможность применения против любых целей.
Минусы — трудно попасть в маневрирующую цель.
Максимальный боезапас — 10 ракет.
Цена — 349 долларов (18 долларов за ракету).

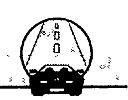


*Жизнерадостный парень, не правда ли? За него вам предстоит играть.*

***Замечания:*** *если нет ничего лучше, то стоит купить такие ракеты.*

3.2. Hide'n'shriek Rack (Невидимый-и-Визжащий)
— ракеты с системой самонаведения на силовые поля генераторов парения. Рекомендуются для применения на открытой местности, без строений. Первая продажа — Parkland.
Плюсы — очень удобны для уничтожения машин, оснащенных hover-генераторами.
Минусы — плохие результаты при применении в районах плотной застройки.
Максимальный боезапас — 15 ракет.
Цена — 529 долларов (20 долларов за ракету).

***Замечания:*** *могут полететь вовсе и не в ту цель, в которую хотелось бы, а метнуться за силовым полем другой машины.*



3.3. Snakebit Rack (Змеиный Укус)

— ракеты с инфракрасным наведением на цель и с разделяющейся на три части боеголовкой. Максимальная дальность — 3 км. Повышенная огневая мощь. Первая продажа — оружейные лавки Old Kemo.

Плюсы — повышенная разрушающая мощь и самонаведение.

Минусы — малый боезапас.

Максимальный боезапас — 10 ракет.

Цена — 989 долларов (70 долларов за ракету).

***Замечания:*** *очень, очень приятная для уничтожения окружающих вещь.*

3.4. Obliterator Rack (Вычеркиватель)

— самонаводящиеся ракеты с боеголовкой, разделяющейся на 8 отдельных самонаводящихся бомб. Имеются в продаже только на последнем и предпоследнем уровнях.

Плюсы — высокий радиус поражения, удобно использовать против группы противников.

Минусы — малая скорость, и противники при этом могут уехать из зоны поражения.

Максимальный боезапас — 10 ракет.

Цена — 439 долларов (30 долларов за ракету).

***Замечания:*** *если надо уничтожить целую группу и лениво разбрасывать свое внимание на каждого в отдельности — тогда надо применять вычеркиватель.*

**4. Mines** (Мины)

Вид вооружения наземного действия, позволяющий минировать дорогу и производить взрывы в слабозащищенное днище вражеского транспорта. Пусковые установки монтируются под машиной и выбрасывают мины вперед по ходу движения(при большой скорости автомобиля есть возможность налететь на собственную мину).

4.1. Widowmaker Rack (Порождающий Вдов)

— мины, снабженные маломощным генератором парения. Передвигаются на некотором расстоянии от поверхности дороги и детонируют под днищем машины (или натолкнувшись на цель), создавая вертикально направленный взрыв. Пусковая установка монтируется под днищем машины. Имеются в продаже во всем городе.

Плюсы — удобны для расчищения дороги впереди от мешающих проезду машин.

Минусы — небольшая разрушающая сила, малоэффективны против хорошо бронированных машин.

Максимальный боезапас — 10 мин.

Цена — 399 долларов (5 долларов за заряд).

***Замечания:*** *хоть и слабая разрушающая мощь, но дорогу впереди все-таки расчистить могут.*

4.2. Backjack Rack (Домкрат)

— мины с шипами, аналогичны по действию парящим минам. Используются заряды, содержащие три мины. Заряды взрываются примерно через 3 секунды, если до того времени не сдетони-



*Обогнать или расстрелять - сложная дилемма.*

руют о какую-либо цель. При большой скорости автомобиля выпускаемые мины остаются сзади на дороге. Продается во всех районах города.

Плюсы — возможность минирования дороги.

Минусы — невозможность запустить на удаленную цель (мины стоят на месте).

Максимальный боезапас — 30 зарядов.

Цена — 199 долларов (4 доллара за 1 заряд).

***Замечания:*** *хорошо использовать для избавления от едущих сзади машин.*

4.3. Devastater Rack (Разоритель)

— энергетические самопередвигающиеся мины, создающие при своем действии поток жесткого радиоактивного излучения в 900 000 мегарентген. После запуска мина движется вперед и сжигает и взрывает все, оказывающееся у нее на пути. Появляется в ассортименте оружейных лавок на последнем уровне.

Плюсы — стопроцентно уничтожают все на своем пути.

Минусы — большое время перезарядки, малый боезапас и небольшая скорость перемещения.

Максимальный боезапас — 10 мин.

Цена — 1899 долларов (50 долларов за мину).

***Замечания:*** *если бы скорость да боезапас ее были побольше, то цены бы не было такому оружию.*

4.3. Ground Round Rack (Крутящийся-по-Земле)

— самоходные самонаводящиеся мины. После запуска приобретают вращение 900 оборотов в минуту (15 оборотов в секунду). Средняя разрушающая сила. Появляются в ассортименте оружейных лавок на последнем уровне.

Плюсы — самонаводимость и достаточный боезапас.

Минусы — часто наводятся не туда.

Максимальный боезапас — 25 мин.

Цена — 699 долларов (20 долларов за мину).

***Замечания:*** *забавная игрушка для фанатов оружия.*

**5. Bumper** (Бампер)

Вид контактного оружия, устанавливаемый на автомобильном бампере. Для его работы необходим контакт автомобиля с целью.

5.1. Trasher (Мусорщик)

— дисковая пила, устанавливаемая на бампере автомобиля, имеет свой бак для горючего. Расход горючего — приблизительно 3 децилитра в секунду. Продается во всех районах города.

Плюсы — удобно использовать против машин, не боясь при этом повредить свой автомобиль.

Минусы — возможно применение против других машин только после того, как они прижаты бампером.

Максимальный боезапас — 150 децилитров горючего.

Цена — 899 долларов (5 долларов за децилитр газолинового топлива).

***Замечания:*** *намного лучше огнемета при близком контакте(надолго хватает).*



5.2. Backstabber (Убийца-в-Спину)

— контактные взрыватели, детонирующие при ударе о какое-либо препятствие. Имеются в продаже на предпоследнем уровне.

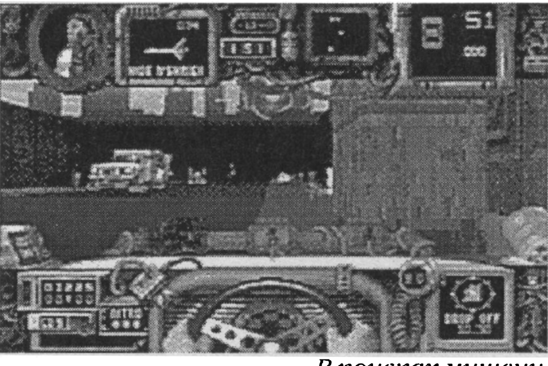
Плюсы — удобны при таране, могут работать при другом активированном оружии.

Минусы — разрушают и машину, на которую установлены.

Максимальный боезапас — 3 заряда.

Цена — 899 долларов (200 долларов за заряд).

***Замечания:*** *хороши для отчаянных водителей.*



*В поисках мишени.*

**6. Standard** (Стандартное)

Стандартные виды пулеметов, которыми может быть оборудована любая машина. Мощь их небольшая, но неплохой боезапас и возможность применения одновременно с другим вооружением — это их неотъемлимые плюсы. При перемене вида обзора на задний возможна и стрельба назад.

6.1. Hood Guns (встроенные пулеметы)

— изначально автомобиль оборудован только пулеметом 22 калибра, стволы которого расположены по краям машины. Скорострельность — приблизительно 8 патронов в секунду. Продаются во всех районах города.

Плюсы — возможность ведения стрельбы одновременно с дополнительным оружием.

Минусы — очень малая убойная сила.

Максимальный боезапас — 250 патронов.

Цена — 199 долларов.

6.2. Hood Guns+Uzi (встроенные пулеметы + Узи)

— комплект, состоящий из пулемета 33 калибра, заменяющего стандартные пулеметы, установленные на автомобиль, и автомата Узи. Из автомата стреляют в открытые боковые окна, держа при этом Узи в руке. Продаются во всех районах города.

Плюсы — кроме возросшей дальности и убойности действия, из автомата есть возможность стрелять через окно по сторонам.

Минусы — общие для маломощного оружия.

Максимальный боезапас — 300 патронов.

Цена — 899 долларов (1 доллар за 5 патронов).

6.3. Hood Guns+Uzi (встроенные пулеметы + Узи)

— комплект из пулеметов 50 калибра и автомата Uzi. Первая продажа — оружейные лавки Old Kemo.

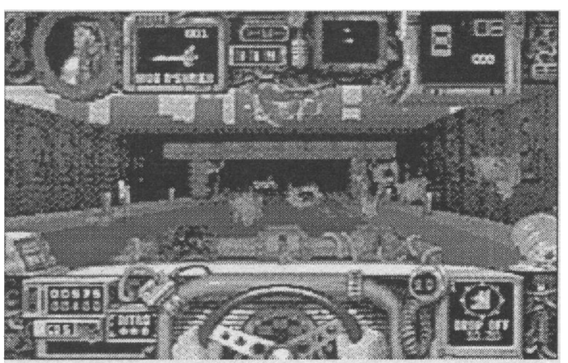
Плюсы — наиболее сильное из стандартного вооружения.

Минусы — общие для маломощного оружия.

Максимальный боезапас — 350 патронов.

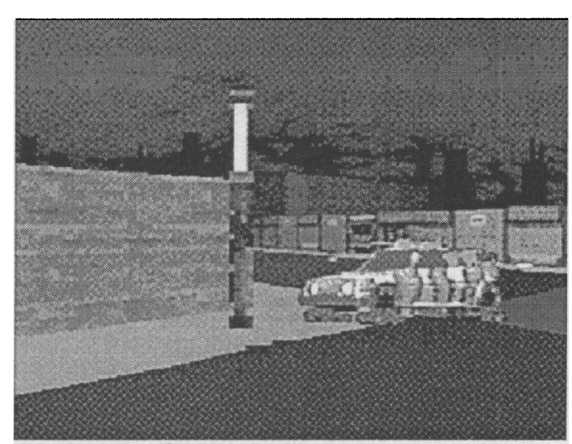
Цена — 1099 долларов (1 доллар за 5 патронов).

# Прохождение уровней


*Капли крови на лобовом стекле порой затрудняют обзор.*

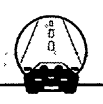
Все районы города отличаются друг от друга, но можно выделить некоторые их общие особенности, которые могут в конечном итоге помочь достичь свободы за пределами города-тюрьмы. В каждом районе Кемо полно вооруженных машин и людей, настроенных весьма агрессивно по отношению друг к другу в целом и к Дрейку Эджуотеру — в частности. Любое смертоубийство сопровождается отчаянным криком жертвы, которая (если это был водитель) выбрасывается из автомобиля взрывом. Пешеходы же либо умирают на тротуаре, либо размазываются по лобовому стеклу машины (опять же с криком отчаяния). Остатки размазанного пассажира через некоторое время исчезают со стекла сами.

Все районы отделены друг от друга высокой непреодолимой стеной, а вдоль нее обычно идет обильно заминированная дорога с ракетными установками и пулеметными гнездами, вмонтированными в стену. Зато, если перепрыгивать через мины и уворачиваться от ракет, то по такой дороге с почти полностью отсутствующим (по понятным причинам) движением можно очень быстро добраться на другой конец района. В каждом районе находятся ремонтные мастерские и оружейные лавки, правда, различно их количество и предоставляемый ассортимент, который все же постепенно расширяется по мере прохождения на другие уровни. Как правило, на последующих уровнях оплата услуг таксиста все более повышается, но и денег при этом приходится тратить все больше — товар дорогой, а броня и боеприпасы не бесконечны. Все дороги оборудованы сетью передатчиков энергии для hover-генераторов, но встречаются зоны без энергетической подпитки, и размеры таких областей различаются для каждого района. После получения кода доступа на другой уровень надо проехать в тоннель, набрав при входе код. После этого надо аккуратно, не стукаясь об углы на поворотах, проехать до тоннельной площадки подъема, которая поднимает прямо на следующий уровень. При работе в каждом районе основное время тратится на зарабатывание денег извозом, а задания от Движения Сопротивления становятся все сложнее для выполнения. Для каждого района есть свой набор таких спецзаданий и свои особенности, характеризующие эту местность — далее приведено их описание: общая часть, содержание спецзаданий и предлагаемые замечания к их выполнению, и рекомендации для всего района.


*Никто не обращает внимания на парковку в неположенном месте.*

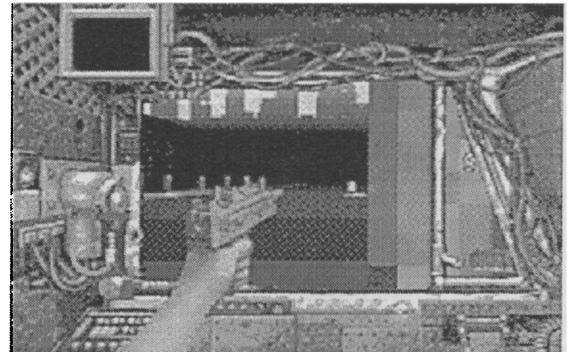
## Downtown (Нижний Город)

Малоосвещенная местность со множеством дорог и площадей. Застройка средней плотности, улицы прямые, но зачастую довольно узкие. Основной вид транспорта — легковые автомобили и мотоциклы, вооруженные пулеметами и минами. Большое количество ремонтных мастерских и оружейных лавок. Клиенты встречаются на всех улицах города, но оплата услуг по извозу довольно невы-



сокая. Посреди района проходит высокоскоростное шоссе, по которому удобно ездить, чтобы быстро попасть на другой конец района. Выезды с него отмечены более светлым оттенком мостовой. В дорогу часто бывают вмонтированы шипы, валяются мины обычные и парящие (прикрепленные к дороге цепями). Район окружен минированной дорогой, проходящей вдоль наружной стены, в которую вмонтированы ракетные установки и пулеметные гнезда.

Рекомендации к уровню — искать пассажиров лучше в районе тоннеля перехода. Турбоускорителями пользоваться только на центральном шоссе — их применение на улицах приведет к столкновению с другим транспортом или зданиями. Именно на этом уровне лучше всего успеть обучиться вождению.



*Ну, кого еще подвезти?*

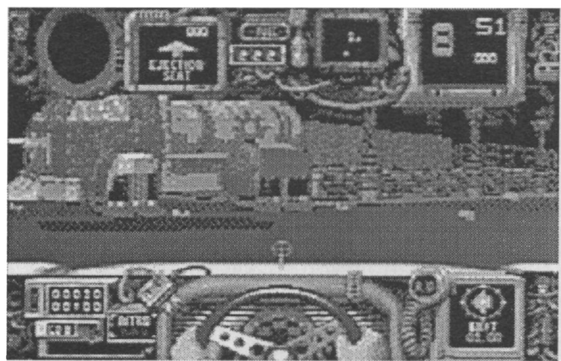
**Список спецзаданий:**

1. *Доставить посылку.*
2. *Доставить коробку с компакт-дисками в Lampy Mall: в здании, куда надо отвезти коробку, очень узкие проезды и много местных психопатов.*
3. *Взорвать радиовещательную станцию корпорации: встав перед зданием станции, выбросить в него катапультой бомбу.*
4. *Уничтожить группу из трех машин Омникорпа: они отстреливаются из пулеметов, уничтожать их лучше с некоторого удаления — ракетами или минами.*
5. *Доставить пиццу.*
6. *Уничтожить мотоцикл: из-за большой скорости его передвижения главная проблема — догнать его и уничтожить (лучше ракетами) за указанное время.*
7. *Уничтожить группу из четырех машин такси: они почти не двигаются, так что особых проблем не возникает.*

## Parkland (Парк)

Большой светлый район с малой плотностью застройки и небольшой сетью дорог. Большие пространства с лужайками и рощами. Преобладающий вид транспорта — разнообразные hover-джипы и мотоциклы, вооруженные пулеметами и минами. Над районом летают вооруженные фотонными излучателями самолеты. Очень небольшое количество сервисных центров и, в особенности, оружейных лавок. Есть озеро, в котором можно утонуть, свалившись туда с неогражденного заминированного моста. Проблем с пассажирами нет — их стоит по дорогам очень много. Лучше прокладывать свой маршрут по дорогам, а сквозь рощи ездить только в случае самой крайней необходимости — скорость очень сильно падает при езде сквозь деревья даже при использовании турбоускорителей. Стены вокруг района оснащены пулеметными гнездами.

Рекомендации к уровню — необходимо сразу же установить на автомобиль самый мощный никелево-кадмиевый аккумулятор. Для ско-



*На этой улице слишком темно - не взорвать ли цистерну с бензином.*

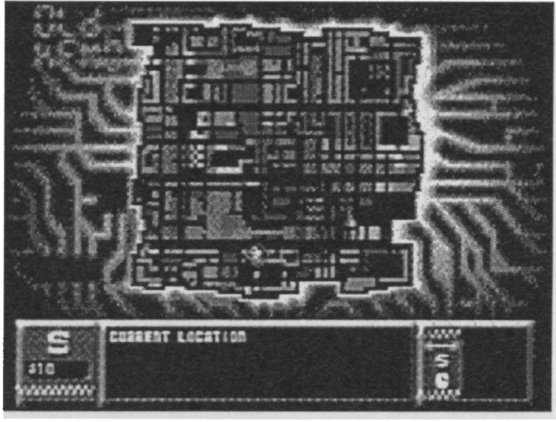
рости лучше передвигаться по дорогам и избегать езды сквозь деревья — очень сильно уменьшается скорость. Не врезайтесь на перекрестках в столбики с шипами — через них машина не проедет, но все равно по дорогам удобнее ездить, вплотную прижимаясь к ограждению. При проезде через мосты расстреливайте мины из пулеметов. Выгодно применение турбоускорителей — ведь тут большие открытые пространства. При въезде на уровень машина встает посреди дороги — лучше не стоять на месте, чтобы не протаранили, а начинать движение.

**Список спецзаданий:**

1. *Уничтожить 30 человек в центре района: они спрыгивают с большой красной башни.*
2. *Доставить к кладбищу гроб с мертвыми обезьянами.*
3. *Уничтожить 5 джипов: ракетами и из пушки.*
4. *Выпустить рыбку из полиэтиленового пакета обратно в озеро: с моста можно свалиться в воду — лучше катапультировать пакет из-за забора.*
5. *На территории бывшего зоопарка уничтожить еще 30 человек: хорошие результаты, если давить их и одновременно расстреливать из пулемета.*
6. *Уничтожить на кладбище 30 зомби (результат экспериментов корпорации): они лезут из раскопанных могил, там их и надо давить и расстреливать.*
7. *Уничтожить летающего типа, вооруженного многоствольным пулеметом: хорошие результаты дает применение пушки — и все завершается грандиозным взрывом.*
8. *Уничтожить 15 туалетов: их надо давить рядами, как они и стоят — иначе можно не уложиться в лимит времени.*
9. *Уничтожить в каньоне около выхода три желтых джипа: они легко взрываются ракетами.*

## Old Kemo (Старый Город)

Небольшой темный район с плотной застройкой, но при этом неплохо для городского района озеленен. Преобладающий транспорт — легковые автомашины, мотоциклы и грузовые автоцистерны, обслуживающие химзаводы корпорации, расположенные в этом районе. Как и обычно, машины вооружены пулеметами и минами. Клиентов мало, много времени может уйти на их поиски, а времени на выполнение дается очень мало.

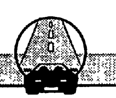



*Карта старого города.*

Рекомендации к уровню — пользуйтесь центральным шоссе для ускорения передвижения и аккуратно ездите по узким улочкам. В лавках продается более мощное оружие — имеет смысл купить его. Перед выполнением задания тщательно выверяйте маршрут, чтобы не заплутать среди домов и улиц. По центральному проспекту лучше ездить, забравшись на разделительную полосу (чтобы не сталкиваться с другими автомобилями).

**Список спецзаданий:**

1. *Доставить на место радиоустройство.*
2. *Уничтожить 3 автоцистерны, наполненные Hydergine 344: проехав на огороженную территорию, где разъезжают эти грузовики, расстрелять их из пушки.*
3. *Взорвать офис Омникорпа: подъехать к зданию и забросить в него бомбу.*
4. *Уничтожить группу из четырех легковых машин Омникорпа, крутящихся в чем-то вро-*

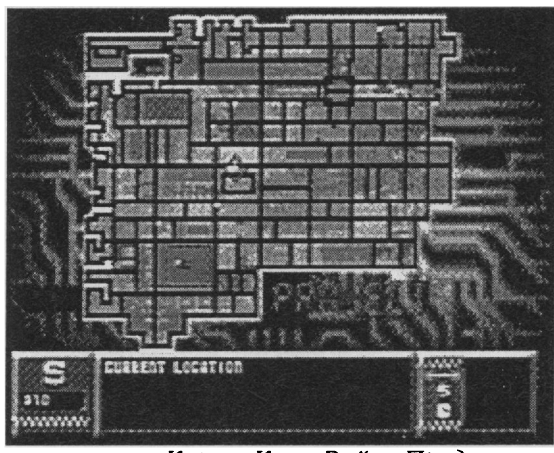


*де высохшего бассейна: в этом помогут ракеты и пушка.*

5. *Уничтожить автомобиль современных форм: главная проблема — его высокая скорость, применяйте самонаводящиеся ракеты.*
6. *Взорвать цистерны с ядом: подъехав, бросить в них предоставленную для этой цели бомбу.*
7. *Уничтожить быстро передвигающееся такси: самонаводящимися ракетами.*

## The Project (Стройка)

Район в развалинах и пожарах, которые все равно не рассеивают объявшую город тьму. Главные дороги широкие, но попадаются почти непроходимые улочки. Много грузовиков с установленными на них за кабинами пулеметными гнездами (их много на улице около стадиона, на дорогах они в основном стоят посередине и этим мешают проезду работающего таксиста. Большое число ремонтных мастерских и оружейных лавок с богатым ассортиментом товаров. На дорогах много шипов и горящих бочек (шипов и мин больше на окраинных дорогах). Клиентов приходится подолгу отыскивать.




*Карта Кемо. Район Проджектс.*

Рекомендации к уровню: не ездите по узким горящим улочкам — многочисленные машины могут столкнуть вас в развалины, из которых очень сложно выбраться. Обновите вооружение. Перед выполнением задания выверяйте предстоящий маршрут по карте.

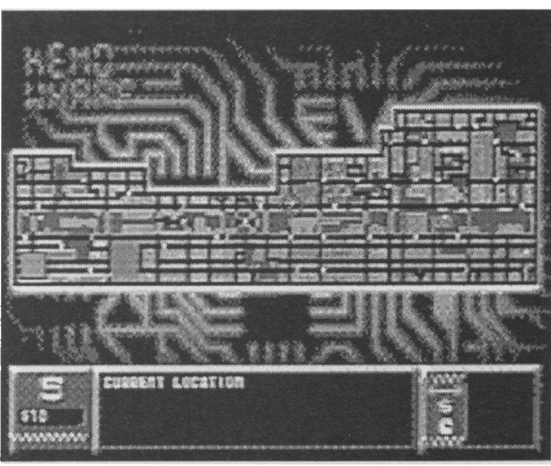
**Список спецзаданий:**

1. *Доставить на стадион упаковку пива: перед въездом на стадион можно уничтожить грузовик, загораживающий проход.*
2. *Уничтожить 2 мотоцикла: они очень быстро ездят по кругу, для достижения цели использовать мины-шипы и ракеты-«вычеркиватели».*
3. *Уничтожить летающего бандита на площадке с тоннелем выхода: он вооружен очень мощной многоствольной пушкой, для его уничтожения лучше использовать Can Man. По дороге полезно заехать и обновить броню в попутной мастерской.*
4. *Взорвать тренировочный центр для сотрудников корпорации, расположенный на территории бывшей школы: забросив бомбу, быстро отъехать назад.*
5. *На территории школьного двора уничтожить группу из трех легковушек: хороший результат при выстреле из мортиры в группу машин.*
6. *Уничтожить грузовик: цель быстро передвигается, лучше использовать Шокер — при ударе о препятствие грузовик взорвется.*
7. *Доставить капсулу с плутонием на школьную площадку.*
8. *Уничтожить группу из трех машин в центральной части района: там вокруг много стенок, так что может быть достаточно всего одного выстрела из шокера.*
9. *Доставить футбольный мяч на стадион.*
10. *Уничтожить 30 «футболистов» на стадионе: мортира способна уничтожить сразу до половины всей банды.*
11. *Взорвать стадион: заехав на стадион, выкинуть бомбу и сразу же выезжать со стадиона обратно на дорогу.*

## Wharf (Пристань)

Очень большой индустриальный портовый район. Много мостов и водных пространств, куда легко можно свалиться и утонуть (в качестве мостов могут использоваться и причалы, соединяющие различные части района). Основной транспорт — фургоны, самодвижущиеся автоматические вооруженные ракетами роботы, мотоциклы и автопогрузчики (оснащены минными установками), над районом летают дирижабли, бросающие вниз авиабомбы. Достаточное количество оружейных лавок и ремонтных мастерских (пунктов ремонта больше). Большие расстояния перевозок, но и оплата при этом соответствующе высокая. В этом районе располагается главное здание Омникорпа.

Рекомендации к уровню — следите за тем, чтобы не свалиться в воду, для скорости срезайте углы между ящиками, а на дорогах используйте турбоускорители, объезжая при этом встречный транспорт.




*Карта Кемо. Район Варф.*

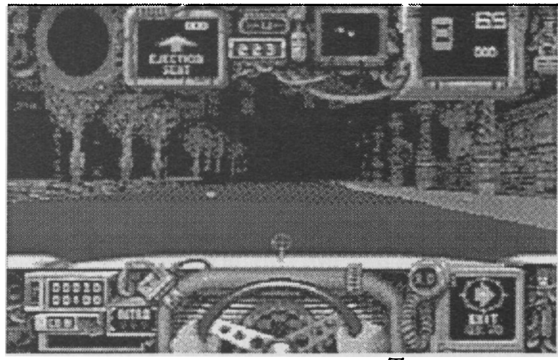
**Список спецзаданий:**

1. *Доставить пакет пончиков: можно начинать использовать турбоускорители.*
2. *Уничтожить ракетного робота: если не попасть под его огонь, то хороший результат — при использовании радиационной мины.*
3. *Взорвать контейнер с Hypergine 344: главное — не опоздать.*
4. *Уничтожить три автопогрузчика: радиационной миной.*
5. *Взорвать еще одну цистерну с наркотиком: прежние рекомендации.*
6. *Взорвать три фургона с ингредиентами для Hypergine 344: как обычно, надо следить за временем.*
7. *Доставить печатную корреспонденцию, разоблачающую деятельность корпорации: используйте турбоускорители.*
8. *Взорвать плутониевой бомбой главное здание Омникорпа: проехать к зданию центра и бросить бомбу, встречающихся врагов лучше объезжать, прибрегая боеприпасы для обратного пути. Проезжая вдоль городской стены, опасаться вмонтированных в нее многочисленных пулеметных установок.*

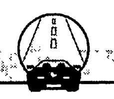
## Финал

Проехав по небольшому тоннелю, машина Дрейка Эджуотера улетает на свободу... И в заключение — строчки хроники:

Дрейк Эджуотер вышел из карантина Кемо и начал новую жизнь на свободе. Никогда больше он не попадался на глаза пленникам Кемо, но легенда о нем жива. Брошюры, выпущенные с помо-




*Темные аллеи.*

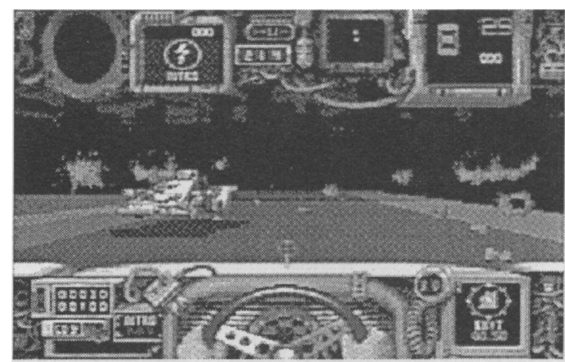


щью Дрейка, воспрепятствовали намерениям корпорации загрязнить воду наркотиком и во внешнем мире. Дрейк Эджуотер — человек-легенда...

# Полезные мелочи

## Рекомендации к игре

*— Разумно подходите к трате денег, особенно, если их мало.*
*— Вовремя ремонтируйте броню, броня — это жизнь автомобиля.*
*— Когда становится ясно, что задание не выполнить или оплата получится слишком маленькой — катапультируйте пассажира.*
*— При наличии на пути препятствий (мин, шипов, других автомашин) применяйте прыжок.*
*— Не пользуйтесь турбоускорителем на дорогах извилистых или с плотным движением — ничего хорошего из этого не получится.*



*Кровавый дождь снова оросил лобовое стекло.*

*— Для экономии средств меняйте броневые пластины только тогда, когда те уже почти совсем разрушены.*
*— Следите за звуками — это поможет вовремя заметить клиента или другую машину.*
*— Разворот на узкой дороге начинайте от края дороги, чтобы хватило места для маневра.*
*— Старайтесь не врезаться в другие машины — может куда-нибудь закинуть.*
*— Лучше потратить больше денег, но купить самое лучшее оборудование и вооружение.*

## Коды для прохождения уровней

(они вводятся при переходе на другой уровень-район в кодовое устройство тоннеля, код около названия района — это та комбинация, которую надо ввести для проезда далее):

| | |
|---|---|
| **Downtown** | — 98645782. |
| **Parkland** | — 89962254. |
| **Old Kemo** | — 54185654. |
| **The Project** | — 92146125. |
| **Wharf** | — 33289642. |



*Познакомьтесь - главный герой игры.*

## Небольшой взлом игры

Для вечных 10 000 долларов и возможности с первого уровня покупать любое возможное оружие и оборудование при выборе языка игры последовательно нажать следующие кнопки — **B**, **C**, **B**, **A**.

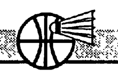
# Спортивные игры

Компьютерные игры, посвященные спорту — весьма обширное и почтенное семейство компьютерных игр, пользующееся устойчивой популярностью. Впрочем, подобную популярность объяснить несложно — было бы наивным полагать, что в эти игры играют лишь профессиональные спортсмены. Профессиональным спортсменам совсем не до игр — все их время посвящено изнурительным тренировкам и выступлениям на соревнованиях. Ну, а простые смертные далеко не всегда могут найти время позаниматься спортом. Все время занимают работа и решение домашних проблем, порой даже пробежаться вокруг дома — и то некогда. Спортивные компьютерные игры дают вам возможность ставить мировые рекорды, выигрывать международные турниры и чемпионаты — одним словом, всячески льстить своему самолюбию. Конечно, выиграв компьютерный Уимблдонский турнир по теннису, вы вряд ли обыграете после этого Штеффи Графф, но, во всяком случае, ненадолго почувствуете себя чемпионом мира.

Спортивные игры возникли тогда же, когда в играх появилась хоть какая-то графика, а значит, и возможность изобразить, пусть даже условно, футбольное и хоккейное поле, и бегающих по нему спортсменов. Неказистость графики компенсировалась воспроизведением хотя бы базовых правил игры и захватывающим игровым процессом. Спортивные игры, в отличие от, скажем, однообразных аркад, почти не надоедают — ведь каждый раз матчи и поединки на спортивных аренах протекают по-разному. В них, за редким исключением, почти отсутствует жестокость и насилие, и если вы устали от рек крови, грохота выстрелов и предсмертных воплей — спортивные игры — это как раз то, что вам нужно. Выигрывать у компьютера турниры и чемпионаты по самым разнообразным видам спорта все же не столь интересно — все равно, что ставить рекорды на пустом стадионе, в отсутствие зрителей и конкурентов. Другое дело — игра с живым соперником, тогда любая спортивная игра (почти как в реальном спорте) приобретает настоящий азарт. А ведь есть игры, в которые можно играть вчетвером и даже ввосьмером.

Но почему же люди вообще занимаются спортом или играют в спортивные игры? В прошлом занятие спортом имело чисто практическую цель — по сути дела, спорт до сравнительно недавнего времени представлял собой тренировку воинов. Во все времена и во всех странах мира люди состязались — кто дальше метает копье, более метко стреляет из лука или катапульты, быстрее передвигает осадные башни. Профессиональные воины изнуряли себя тренировками в точности так же, как и современные спортсмены, вот только готовились они не к турнирам и чемпионатам, а к кровопролитным сражениям. Проигравший не просто не выходил в финал и не занимал призовое место, а погибал или попадал в плен. Спорт, в более или менее современном смысле этого слова, появился в Древней Греции — именно этой стране мы обязаны возникновением Олимпийских игр. Спорт рассматривался не только как банальная подготовка к воинской службе, но и как средство совершенствования тела и духа. На время Олимпийских игр прекращались междоусобные конфликты между греческими городами-полисами. В XX веке, к сожалению, люди далеко не всегда поступали по примеру древних греков — Олимпийские игры 1940 года в Хельсинки так и не состоялись — в этой Олимпиаде уже не могли принять участие Польша, Австрия и Чехословакия, ставшие частью Третьего Рейха. Кровопролитные бои шли в этом же году на линии Маннергейма в Карелии, танковые колонны Вермахта вздымали пыль на дорогах Франции, «Юнкерсы» засыпали бомбами жилые кварталы Лондона.

Современный спорт — обширная тема для разговора. В конце концов, мы ведь говорим о спортивных компьютерных играх, а не о спорте вообще. Но и спортивные игры, в свою очередь, не менее обширная тема для разговора. Судите сами — практически по каждому виду спорта, по каждому виду соревнований существует великое множество игр, выпущенных для самых разных



компьютеров и приставок, не говоря уж об игровых автоматах. Об одних только играх, посвященных футболу и хоккею, можно написать небольшую диссертацию. Так сузим тему разговора до разумных пределов и ограничимся спортивными играми для 3DO, приведенными в этой книге.

Одним из самых экзотичных видов спорта до сих пор является гольф. На Западе в него играют одни лишь аристократы. Ну, а в нашей стране аристократов перебили или изгнали еще во время Гражданской войны, а у «новых русских» популярностью пользуются совсем другие игры. Гольф, действительно, забава для богатых. Если в футбол при желании можно поиграть и во дворе своего дома, то для гольфа необходимо специальное поле, набор из почти полутора десятка клюшек, обслуживающий персонал, судьи, которые хоть что-нибудь знают об этой игре. Но, тем не менее, даже если вы ни разу не брали в руки клюшку для гольфа (а скорее всего, так они и есть), вы все равно можете выиграть мировой турнир по этому виду спорта. Peble Beach Golf Link предоставит вам такую уникальную возможность.

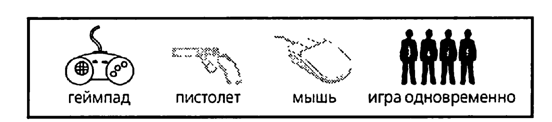
Эта игра отличается безупречным графическим оформлением — турнир выглядит в игре в точности так же, как и настоящий турнир в далеком городке Пеббл Бич. Игра учитывает все правила, тонкости и хитрости настоящего гольфа — стоит только понять смысл происходящего на экране, самостоятельно загнать мячик в несколько лунок, и вы и не заметите, как станете заядлым игроком в гольф. Не менее интересно играть в эту игру и вдвоем. Единственный недостаток — порой приходится долго ждать своей очереди. Но этот недостаток вполне простителен.

К сожалению, в этом выпуске **СУПЕР**Энциклопедии раздел спорта не блещет разнообразием, но в последующих выпусках мы обещаем представить спорт

# PEBBLE BEACH GOLF LINKS

## Гольф в «Галечном пляже»

Издатель ............ **Matsushita Electric Industrial Co**
Изготовитель ........................ **T&E Soft**
Размер ........................................ **1CD**




| НАША ОЦЕНКА | | ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС | |
|---|---|---|---|
| Изображение | ★★★★★ | Играть в первый раз | ★★★ |
| Звук | ★★★★★ | Играть снова и снова | ★★★ |
| Сюжет/концепция | ★★★★ | Играть с друзьями | ★★★★ |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** 

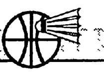
Надо сказать, что разработчики добились хорошего итогового результата: графика и звук на высоте, но, главное, интерфейс управления очень удобен. Все понятно буквально с первого раза, и не надо ломать голову над вопросами: что, где и для чего?

К сожалению, все это справедливо лишь для тех, кто хоть раз играл в гольф. Для тех же, кто не играл, основным затруднением, на наш взгляд, являются правила гольфа, точнее, их незнание. С правил, пожалуй, и начнем.

## Общие правила игры в гольф

### Смысл игры

Смысл игры ясен: победить, забив мяч в лунку с помощью как можно меньшего числа ударов. Проблемы возникают в нюансах, хотя и в них разобраться не слишком сложно.



## Очки

Побеждает тот, у кого меньше очков.

Существует два варианта подсчета очков. Первый вариант — турнирный, здесь игроки проходят все лунки, и в конце подсчитывается общее количество ударов, затраченное на их прохождение. У кого из игроков оно меньше, тот и выиграл. И второй вариант: когда подсчитывается количество ударов, которое затрачено игроками для прохождения каждой лунки. Кто победил в большем числе лунок, тот и выиграл всю игру. Так могут играться различные матчи.

Теперь собственно о том, как начисляются очки: они начисляются за каждый нанесенный удар клюшкой (один удар — одно очко), независимо от того, попал игрок по мячу или нет. Но, если мяч после удара попал в воду или в лес, то к удару прибавляется еще одно очко. Для каждой лунки установлено количество ударов, необходимое для ее прохождения (PAR). Обычно их число колеблется от трех до пяти. Так вот, очки считаются относительно PAR. Например: если PAR равен четырем, а игрок прошел лунку за пять ударов, то на табло будет два цифровых показателя: 5 — общее количество ударов и +1 — число, на которое превышен PAR. Эти цифры будут меняться после прохождения каждой лунки. Но если первая цифра будет неуклонно возрастать, то вторая, при определенном мастерстве игрока, может даже уйти в минус. Иными словами, игрок может сэкономить на лунке один или два удара. При этом в первом случае игрок получает звание birdie, во втором — eagle. Можно сэкономить и три удара (double eagle), но такое бывает очень редко.

## Игровой инвентарь

Инвентарь включает в себя мяч и клюшки. Тут тоже все ясно, за исключением особенностей выбора клюшки перед ударом. От правильности выбора зависит, как далеко полетит мяч (вообще-то это еще зависит и от силы удара) — прокатится он после удара или, закрутившись, останется на месте. Для того, чтобы выбить мяч из песчаной ямы (bunker), если он туда попал, также необходимо взять определенную клюшку. Когда мяч попадет на площадку с лункой (green), тоже нужно использовать «свою» клюшку. В общем, от выбора клюшки во многом зависит точность удара. Еще она зависит от техники, и это прекрасно отражено в игре. Но об этом чуть позже.

Существует четырнадцать типов клюшек. От типа клюшки зависит расстояние, на которое «бьет» эта клюшка при самом сильном замахе. Первые три типа (1W,3W,4W) хороши для дальних ударов, следующие восемь типов (2L — 9L) — для средних, ими также лучше воспользоваться, если мяч залетел в густую траву. Если удар наносится клюшкой под литерой L, то мяч закручивается в противоположную удару сторону, но только в том случае, если включен соответствующий режим. Следующая клюшка PW годится для ударов на небольшие расстояния. SW — нужна для того, чтобы выбивать мяч из ям с песком. И, наконец, PT — клюшка непосредственно для green. На green можно использовать только ее.

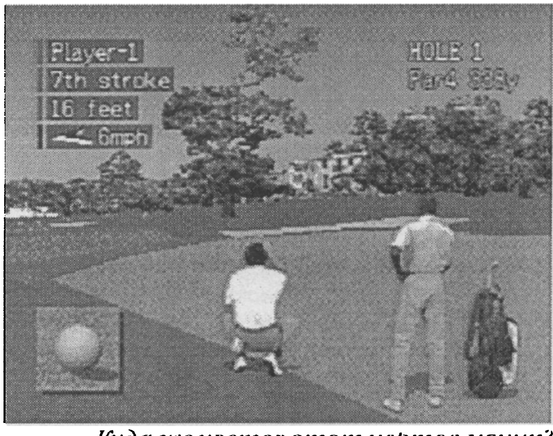
## Игровое поле

Поле в гольфе делится на площадки, называющиеся лунками (hole) — это помимо лунок, куда непосредственно залетает мяч. Площадок этих, как правило, 18. На каждой, в свою очередь, кроме природных неровностей, имеется участок с коротко подстриженной травой, на которой находится лунка (green) и три вида препятствий — для усложнения жизни играющим. Это ямы с песком (bunker), а также ямы с водой и различные зеленые насаждения (лес). Bunkers особой проблемы не представляют, за попадание в них штрафных очков не начисляют. Расположены они, в основном, вокруг green'a, и, если мяч залетел туда, то следующим ударом можно его выбить на green. Вода же и лес являются настоящей головной болью. Если мяч попал туда, и загорелась надпись O.B., то для начала его вернут на ту точку, откуда был нанесен удар, и, плюс к этому, начислят одно очко. В итоге за такой неточный удар игрок получает сразу два очка.

# Управление

Как играть в Pebble Beach Golf Links

Все игроки в игре были сначала отсняты на видеокамеру, а затем изображение переносилось на компьютер. Так что все движения игроков и их помощников очень естественны. Правда, зрители, деревья и здания выглядят несколько размыто, а различные участки травы имеют слишком прямолинейные контуры, но в целом все смотрится неплохо. Звук в игре тоже хорош: аплодисменты, удары по мячу, попадание мяча в лунку и даже пение птиц звучат реально и создают нужное спортивное настроение. Здесь надо отметить, что игра сделана по лицензии фирмы Pebble Beach Company и являются ее официальным продуктом, соответственно все лунки идентичны реальным лункам турнира, в соответствии с которым была создана игра (Pebble Beach Open). Кстати, на них можно посмотреть с высоты птичьего полета в заставках, предшествующих прохождению каждой лунки.




*Куда же улетел этот чертов мячик?*

## Игровые меню

Кнопки управления пунктами меню:

| | |
|---|---|
| (A) | — открыть меню |
| (B) | — закрыть меню |

## Main menu

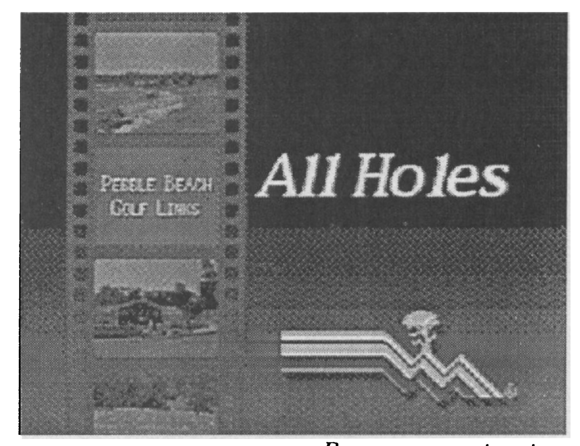
Итак, после загрузки игры вы попадаете в главное меню (Main menu), где:

**Quick start** — быстрый старт. Выбирая его, сразу начинаешь играть в Pebble Beach Open, не забивая себе голову различными предыгровыми настройками.

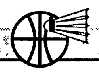
**Continue** — продолжение ранее сохраненной игры. Игра легко сохраняется в любом месте нажатием сначала кнопки (P), затем кнопки (A).

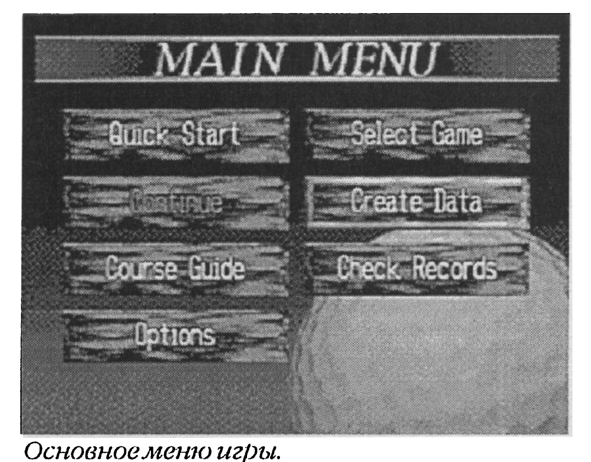
**Course Guide** — просмотр любой из 18 имеющихся лунок на турнире Pebble Beach Open.

Там также покажут, как лучше проходить данную лунку — рекомендуется смотреть внимательно, это может помочь в игре.

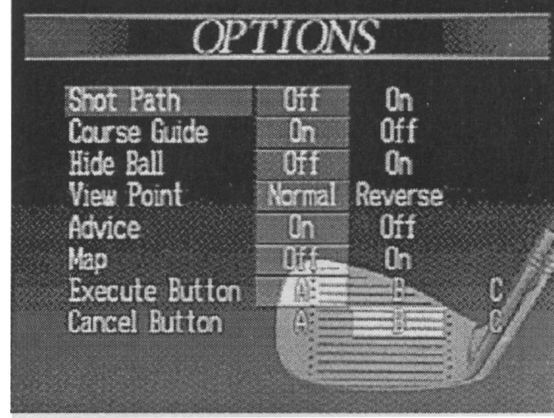



*Все лунки турнира.*





*Основное меню игры.*



*Настроечное меню игры.*

**Options** — режим различных предыгровых настроек, где:
**On** — режим включен
**Off** — режим выключен

При активации Options появляются следующие настройки:

**Shot Path** — курсором показывает полет мяча после удара. Очень удобный режим для новичков. Видно, как действуют на мяч ветер, подкрутка и т. п., что позволяет быстрее научиться наносить точные удары.

**Course Guide** — режим включения/выключения демонстрации лунки перед ее прохождением. Как уже было сказано, лучше смотреть, плохому не научат.

**Hide Ball** — мяч летит в замедленном режиме. В целом чем-то напоминает Shot Path — смысл тот же.

**View Point** — вид на мяч. Имеется два типа просмотра: normal — нормальный вид на мяч и reverse — обратный вид после удара. Сделан скорее для красоты, не влияет ни на что, помочь тоже вряд ли может.

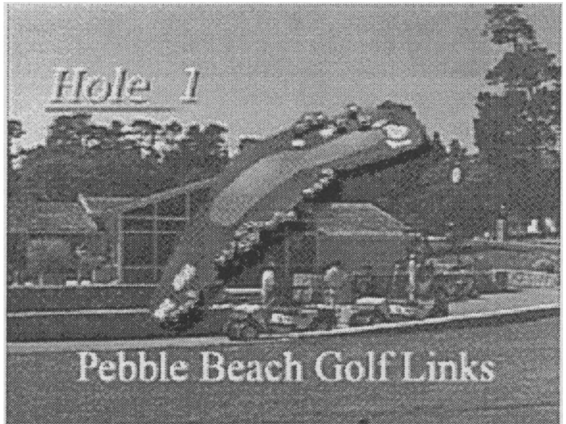
**Advice** — сканер при включении показывает расстояние от мяча до лунки по прямой и все неровности поля в виде таблицы.

**Map** — карта. Лучше держать включенной, т. к. видны все препятствия на поле, и легче ориентироваться, куда подкручивать мяч и т. п.

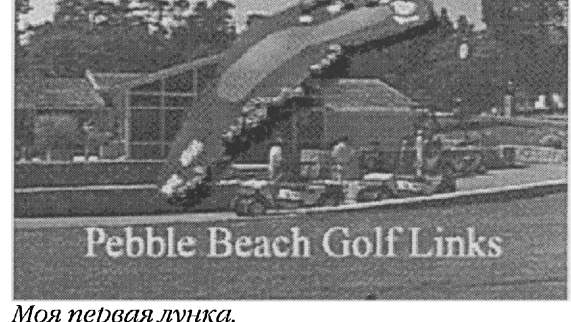
**Execute Button и Cancel Button** — распределение функций кнопок геймпада.

**Select Game** — выбор типа игры. Разные типы поддерживают разное количество игроков. Игроки выбираются кнопкой ⟨P⟩. После того, как выбор сделан, надо навести курсор на надпись ОК и нажать кнопку ⟨A⟩.

**Pebble Beach Open** — турнир, описание которого было положено в основу игры. Длится четыре дня, что является стандартом для турниров по гольфу. В каждый из дней игрок проходит все 18 лунок. Победить тут очень сложно — надо быть про-




Моя первая лунка.



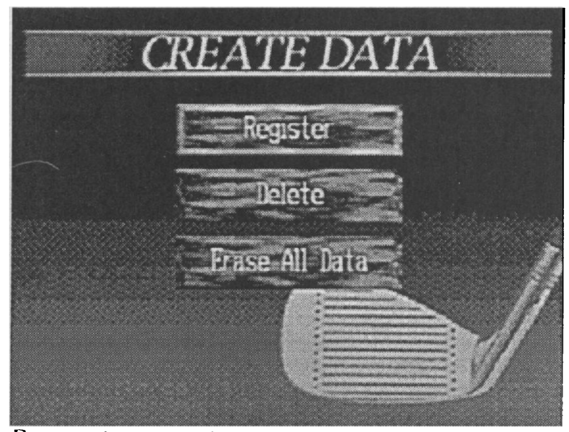

Выбор режима игры.

сто асом. Поддерживает до трех «живых» игроков, плюс компьютерные конкуренты, за которых компьютер выдает информацию о прохождении ими лунок. Если играет один игрок, то за двоих играет компьютер, если играете вдвоем, то компьютер будет третьим.

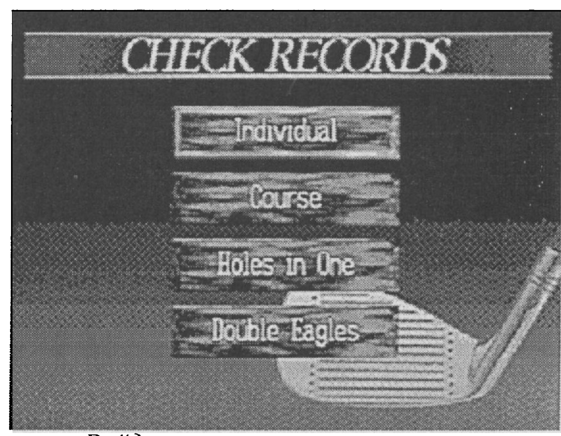
**Tournament Play** — все то же самое, только разыгрывается в один круг.

**Stroke Play** — выигрывает тот, кто прошел все лунки за меньшее количество ударов. Поддерживает только четырех «живых» или компьютерных игроков аналогично тому, как это описано в первом пункте.

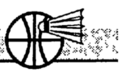
**Skins Play** — игра на деньги, кто победил на лунке, тот получает от $2000 до $4000 в зависимости от того, сколько игроков участвует в игре. Если ничья, то призовой фонд переходит на следующий кон. Поддерживает также до четырех игроков.




Регистрация игроков.




Войдите в список чемпионов турнира.



**Match Play** — игру выигрывает тот, кто победил на большем числе (18) лунок. Игра только на двоих: либо друг против друга, либо против компьютера.

**Practice Play** — тренировочный режим. Здесь можно выбрать себе любую лунку и попрактиковаться в ее прохождении, не опасаясь, что кто-то сделает это лучше.

**Create Data** — регистрация игроков. Можно зарегистрироваться под своим именем и в конце игры полюбоваться на результаты.

**Register** — можно зарегистрировать до 10 игроков. Но в игре будет участвовать все равно не более 4.

**Delete** — стереть кого-либо из ранее зарегистрированных игроков.

**Erase All Data** — стереть все зарегистрированные даты (см. ниже).

**Check Records** — регистрация различных рекордов.

**Individual** — индивидуальные показатели играющего. За сколько ударов пройдена каждая лунка, сколько у играющего имеется par, birdie и т. д.

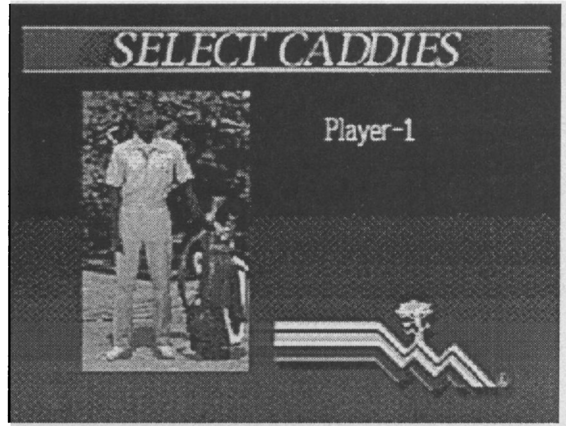
**Course** — таблица рекордов каждого из зарегистрированных игроков.

**Holes in One** — регистрация той даты, когда какая-либо из лунок была пройдена за один удар.

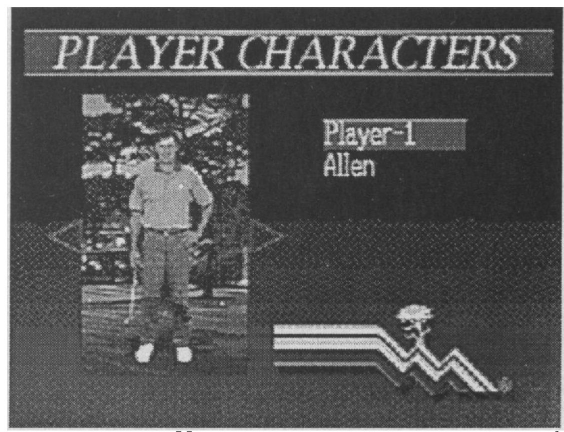
**Double Eagles** — регистрация той даты, когда кто-нибудь сэкономил на лунке три удара.

## Выбор персонажа

После того, как все игровые параметры определены, вам дадут выбрать себя и своего помощника. Выбор невелик — всего из четырех персонажей, и на игру он не оказывает никакого влияния. Выбор осуществляется кнопкой (A).




*Главное в гольфе - правильно выбрать клюшку.*




*Хотите стать таким, как он?*

### Закрутка

Потом следует выбрать, будет закручиваться мяч после удара в обратном удару направлении или нет.

**Back Tee** — будет.
**Regular Tee** — нет.

*Так, если Green расположен вокруг препятствий, то закручивание мяча помогает наносить более точный удар, не позволяя ему укатиться вперед и, тем самым, попасть куда-нибудь в лес.*

Затем можно начинать играть.

## Описание игрового процесса

### Игровой экран

Итак, перед вами экран, на котором изображено нижеследующее.

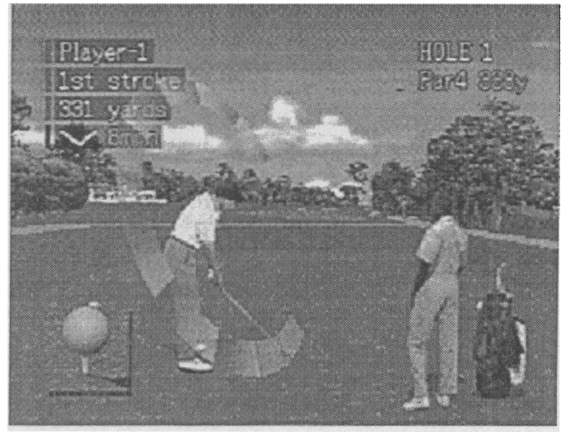
В верхнем левом углу (сверху вниз):
— имя игрока.
— какой по счету удар наносит он на этой лунке.
— сколько ярдов от мяча до лунки. — направление и скорость ветра.

В нижнем левом углу — спрайт (картинка) мячика.

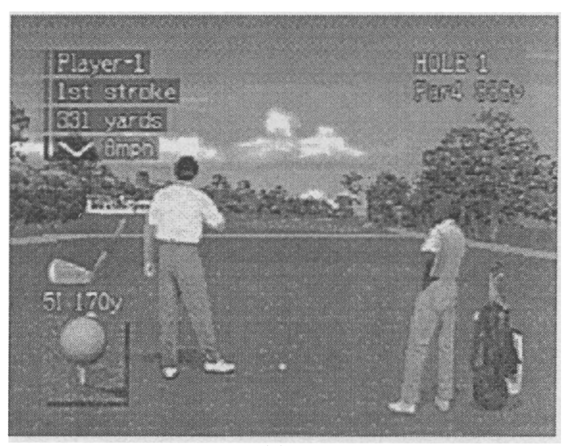
*Если почаще обращать на него внимание, то можно заметить, что высота травы, в которой лежит мяч, меняется, и от этого зависит дальность его полета. Так, при полете из высокой травы (она на экране более темная) она ниже, и наоборот.*

В верхнем правом углу стоит номер лунки, Par для этой лунки и общее расстояние от исходной точки до green'а.

Ниже изображена карта, где желтый флаг — это лунка, белым указано место и имя игрока, наносящего удар. На карте также видны все препятствия, имеющиеся на поле (изображены желтым цветом).



*Лунка далеко. Размахивайтесь сильнее.*



*Турнир в самом разгаре.*

В нижнем правом углу указана готовность нанесения удара (последовательно):

**Tee up** — мяч лежит на исходной позиции. Надпись загорается только перед первым ударом на каждой лунке.

*Кстати, тут мяч можно передвинуть вправо или влево (крестом), но на точность удара это существенного влияния не оказывает.*

**Direction** — подготовка удара: определение направления полета мяча, скорости и направления ветра.
**Club** — выбор клюшки.
**Stance** — подкрутка мяча.
**Shot** — сам удар.

## Управление при ударе

И вот тут имеет смысл рассказать об управлении. Функции кнопок распределены следующим образом (при условии, что они не были переориентированы):

(A) — проходятся все стадии подготовки удара, и наносится сам удар.
(B) — все стадии подготовки идут в обратном порядке, на тот случай, если вы решили что-то поменять (кроме самого удара).
(C) — активирует меню (Gameplay Menu), в котором:
- **Advice** — сканер идентичен сканеру в options (см. выше).
- **Green** — показ площадки с лункой. Показывается только в одном ракурсе.
- **Options** — идентично Options в Main menu (если отключить карту, то на ее месте появится ваш помощник).
- **Replay** — повтор только что нанесенного удара.

Крестовиной геймпада определяется направление удара.

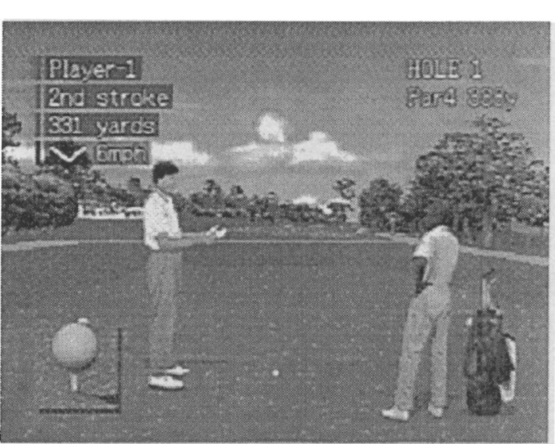
## Выполнение удара

Итак, в правом нижнем углу горит надпись Tee up. Далее, при нажатии (A), загорается надпись Direction, а на экране появляется игрок в круге, где имеется три значка:

**красная полоска** — направление удара (на карте оно указывается в виде желтой полоски);
**желтая стрелка** — направление на лунку по прямой;
**синяя стрелка** — направление ветра.

Далее следует выбор клюшки (Club). Над спрайтом мячика загорается спрайт клюшки. Их четырнадцать типов. Кроме типа, в спрайте указано расстояние, на которое «бьет» эта клюшка при самом сильном замахе. От 270 ярдов (самая большая — 270W) до 100 футов (самая маленькая — PT).

Перед каждым ударом компьютер сам выдает вам нужную клюшку (это зависит от расстояния



*Прежде чем нанести удар - подумайте: а стоит ли?*

до лунки), но иногда эту подсказку имеет смысл проигнорировать и взять клюшку «побольше». Например, в случае сильного встречного ветра. Подкрутка показана желтой стрелкой, идущей от мяча. Мяч подкручивается в ту сторону, куда указывает стрелка.

*«Крутить» лучше в сторону, противоположную ветру. И чем сильнее ветер, тем сильнее надо делать радиус закрутки.*



*Главное - симпатичный помощник.*

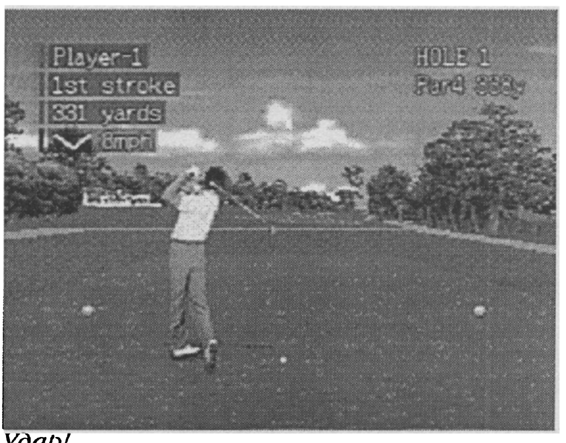
На экране в это время спрайт клюшки сменяется спрайтом расположения ступней игрока. Так что от расположения ступней во время удара зависит, куда полетит мяч. Еще мяч можно подкручивать, нанося удар непосредственно по нему, но об этом чуть ниже.

Во время выполнения удара вокруг игрока появляется дуга, она состоит из двух частей: маленькой, расположенной внизу и обозначающей мяч, и большой — силы замаха. Эта шкала делится на участки, с их помощью можно высчитать, где останавливать замах.

***Например:*** расстояние от мяча до лунки — 50 ярдов. Вы используете клюшку PW (110 ярдов), значит, надо отсчитать примерно половину частей, на которые делится шкала, и зафиксировать замах в этом месте. Но при этом надо учитывать направление ветра, так как он сносит мяч.

При нажатии кнопки (A) клюшка (красная шкала) пойдет вверх, и, чем выше вы ее зафиксируете (повторное нажатие (A)), тем сильнее будет удар. Теперь осталось только попасть по мячу (третье нажатие (A)) — это нижняя часть шкалы, желтая в центре и голубая по краям. Толщина этой полосы зависит от выбранной клюшки. Чем «больше» клюшка, тем больше замах, значит, тем труднее попасть по мячу и, следовательно, тем меньше полоса, обозначающая мяч.

Если ударить по центру мяча, он полетит прямо (при условии, что на него не воздействует ветер), если удар сместить влево, то мяч закрутится вправо, и наоборот.




*Удар!*

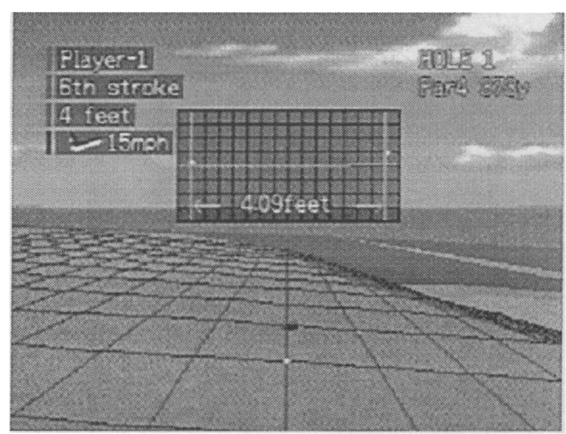
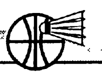
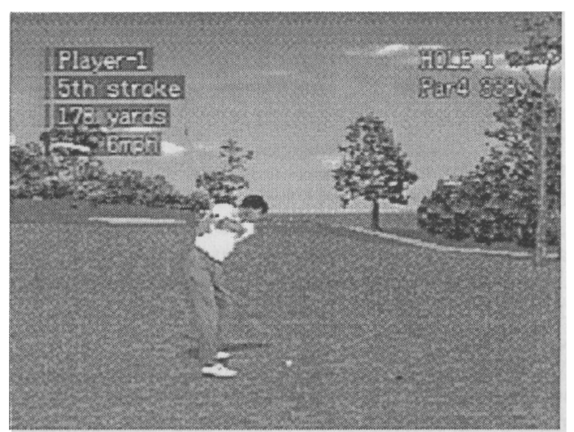


*Схема поля.*





Сейчас мы им покажем, как играть в гольф!

| HOLE | | | PAR | Player-1 | | Allen | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 8 | 373 | 4 | 1 | 0 | 1 | 0 | | |
| 2 | 10 | 502 | 5 | | | | | | |
| 3 | 12 | 388 | 4 | | | | | | |
| 4 | 16 | 327 | 4 | | | | | | |
| 5 | 14 | 166 | 3 | | | | | | |
| 6 | 2 | 515 | 5 | | | | | | |
| 7 | 18 | 107 | 3 | | | | | | |
| 8 | 6 | 431 | 4 | | | | | | |
| 9 | 4 | 464 | 4 | | | | | | |
| OUT | | 3274 | 36 | even | | even | | | |
| 10 | 7 | 426 | 4 | | | | | | |
| 11 | 5 | 384 | 4 | | | | | | |
| 12 | 17 | 202 | 3 | | | | | | |
| 13 | 9 | 392 | 4 | | | | | | |
| 14 | 1 | 565 | 5 | | | | | | |
| 15 | 13 | 392 | 4 | | | | | | |
| 16 | 11 | 402 | 4 | | | | | | |
| 17 | 15 | 209 | 3 | | | | | | |
| 18 | 3 | 548 | 5 | | | | | | |
| IN | | 3525 | 36 | | | | | | |
| TOT | | 6799 | 72 | | | | | | |
| HANDICAP | | | | 36 | | 0 | | | |

Таблица результатов.

После того, как мяч попал на green, компьютер сам отсканирует площадку.

Обратите внимание на ее наклон и, если нужно, сделайте упреждение. Это можно выполнить клавишами крестовины джойстика, перемещаясь в сторону, противоположную наклону площадки.

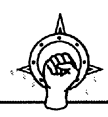
Скорость шкалы и толщина желтой полосы, обозначающей мяч на дуге, как уже было сказано, зависят от выбранной клюшки — чем «меньше» клюшка, тем ниже скорость и больше полоса, а следовательно, тем труднее промахнуться по мячу. Так как на greene используется клюшка PT и предполагается, что этой клюшкой промахнуться по мячу невозможно, то для удара достаточно нажать (A) два раза.

## Игровые результаты

При нажатии кнопки (P) на экране появляется таблица результатов, при повторном нажатии появятся ваши индивидуальные показатели.

Если хотите записаться — жмите (X) и затем (A).

Что хотелось бы сказать в заключение: авторы постарались придать игре максимальный реализм. Так мяч отскакивает от всех неровностей почвы, деревьев и пр., причем именно туда, куда и должен отскочить. Но уж очень долго машина все это обсчитывает, что несколько раздражает. Кстати, это, по нашему мнению, лишь подтверждает, что игра интересна — играя в нее, не хочется упускать ни секунды. Ну и, конечно, играть с «живыми» соперниками гораздо интереснее, чем с компьютером, который буквально не дает права на ошибку. А кроме того, ничто не доставляет большей радости, чем твой приятель, «запульнувший» мяч куда-нибудь в лес.





# Единоборства

Единоборства — жанр компьютерных игр, пользующийся устойчивой популярностью на протяжении долгих лет. Игры-драки есть практически на всех игровых приставках и персональных компьютерах, не говоря уж об обилии игр, посвященных мордобою, на игровых автоматах. И везде, и всегда с момента своего появления эти игры находят очень широкий круг поклонников. Для тех, кто знаком с такими играми, причины популярности вполне очевидны — у вас появляется возможность почувствовать себя непобедимым бойцом. Пусть в реальной жизни вы еще не научились ломать лбом кирпичи, наносить удары пяткой в лоб с разворота или мощным апперкотом подкидывать противника до потолка — ничто не помешает вам проделать все это в игре. К тому же не забывайте, что возможности героев многих единоборств намного превосходят возможности среднестатистического каратиста или кунфуиста — проведи хоть всю жизнь в буддистском монастыре, обучаясь у знаменитых мастеров, все равно не научишься швыряться сгустками плазмы или, скажем, телепортироваться. Это не говоря уж о том, что героями игр-единоборств совсем необязательно становятся именно люди — вы можете побывать в шкуре инопланетного монстра, металлическом корпусе робота или в материальном обличьи могущественного демона.

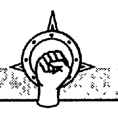
Кроме того, игры дают вам возможность избавиться от накопившихся отрицательных эмоций или, попросту говоря, «скачать пары». Никто не спорит — для этого совсем необязательно играть в игры-единоборства, можно просто пойти набить кому-нибудь морду. Но это, на наш взгляд, далеко не самый оптимальный выход из положения — во-первых, морду могут набить и вам, во-вторых, вы можете оказаться в ближайшем отделении милиции. Но если вы решили принять посильное участие в компьютерном мордобое, вы будете избавлены от всех этих проблем.

К тому же было бы ошибкой считать, что игры-единоборства сводятся к лихорадочному нажиманию на клавиши. Быстрота реакции в таких играх имеет действительно определяющее значение. Но если вы играете в хорошую, тщательно продуманную игру — вам придется еще и думать о правильном выборе тактики: анализировать поведение противника, приемы, которые он применяет, и искать достойный ответ на ходы соперника — почти как в шахматах, вот только на размышление здесь отводятся буквально доли секунды. Ну, а то, что вы задумали — эффектную комбинацию ударов и суперударов — нужно еще и успеть претворить в жизнь. Кроме того, полное овладение возможностями любимого бойца, обучение быстрому и правильному выполнению спецприемов и специальных комбинаций — тоже своего рода искусство.

Играть с живым соперником в единоборства, как и во все прочие игры, намного интересней, чем с компьютером — компьютер практически всегда дерется одинаково, повторяя одни и те же действия. Изучите его тактику, найдите достойную контртактику, и у вас не будет никаких проблем. Люди, в отличие от компьютера, способны извлекать уроки из собственных ошибок. Игра против компьютера наверняка быстро вам надоест, а вот играть вдвоем можно сколь угодно долго.

При всем своем многообразии, у игр-единоборств есть масса похожих черт, что, собственно, и позволяет объединить их в один жанр — в каждой игре вы можете выбрать себе приглянувшегося героя из обширного (или не слишком) списка. Ну, а затем игра представляет собой последовательность поединков с рядом не выбранных вами соперников. В конце этого ряда вас ждет самый крутой соперник — босс, играть за которого в большинстве игр нельзя, разве что с помощью специальных трюков. С его гибелью от вашей руки (или ноги) игра считается успешно пройденной. И, конечно же, в подавляющем большинстве игр-единоборств есть возможность игры вдвоем.

Да, если бы единоборства сводились к простому обмену ударами руками и ногами, круг поклонников подобных игр был бы намного уже. Как правило, в запасе у каждого героя единоборства есть еще и спецудары — например, применение оружия или стрельба шаровыми молниями,



или еще какая-нибудь неожиданная для противника неприятность. Для того, чтобы успешно провести подобный удар, вы должны нажать определенную последовательность клавиш — иногда очень простую (буквально одна-две клавиши), а иногда — сложную и замысловатую, в которой задействованы почти все управляющие клавиши. Впрочем, сложность исполнения во многом зависит от эффективности удара — если удар снимает с врага почти все здоровье сразу, совсем необязательно делать его легким и доступным. Ну, а если он оказывает лишь деморализующее воздействие, то можно, конечно, сделать его и попроще.

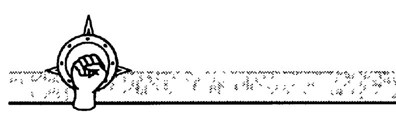
Искать спецудары методом научного тыка — занятие очень неблагодарное: вам придется лихорадочно нажимать на все кнопки подряд, одновременно поглядывая на экран в ожидании долгожданного результата ваших экспериментов с джойстиком. Хорошо, если под рукой есть фирменная инструкция. Ну, а если инструкции нет? А если эта инструкция на японском, и у вас нет знакомого востоковеда? Кроме того, далеко не все приемы включаются в официальное руководство, многие геймерам приходится искать самостоятельно. Для того, чтобы избавить владельцев 3DO от подобных хлопот, мы приводим в нашей книге исчерпывающую информацию по ВСЕМ единоборствам, выпущенным для этой приставки.

Помимо спецприемов, в играх-единоборствах есть масса скрытых возможностей, которые не указываются ни в одной инструкции — скрытые персонажи, скрытые арены, возможность игры за боссов. Это не говоря уж о секретных кодах, дарующих вашему герою бессмертие или дающие ему немалую фору. Конечно, все секреты той или иной игры знают лишь те, кто эту игру делал. Но и настойчивые геймеры способны раскрыть немало тайн. Практически для каждой игры мы приводим исчерпывающую информацию о секретах и скрытых возможностях.

Как мы уже говорили, почти все единоборства похожи друг на друга, но эта схожесть вовсе не означает, что все эти игры совсем уж неотличимы друг от друга, как близнецы-братья. Есть, конечно, такой важный критерий оценки, как игровой интерес — в одни игры играть интересно, в другие не очень. Но есть и чисто технические критерии — игры-единоборства отличаются друг от друга в первую очередь графическим исполнением. Есть единоборства с рисованной мультипликационной графикой, есть игры, в которых и персонажи, и их движения предварительно сняты на видеокамеру. В последнее время все большую популярность приобретают трехмерные единоборства, в которых герои не нарисованы и не засняты на пленку, а синтезируются по ходу дела. На 3DO вы встретите игры всех этих трех типов.

История жанра началась именно с рисованных единоборств. В совсем уж древнюю историю мы углубляться не будем (зачем вспоминать игры, о которых помнят либо геймеры с многолетним стажем, либо свихнувшиеся коллекционеры допотопных игровых автоматов на Западе?). Но если вспомнить историю не такую уж давнюю, то придется признать, что одной из самых популярных игр был (да и по сей день остается) Street Fighter-2. Версии этой игры есть буквально на всех мыслимых и немыслимых платформах, начиная с Dendy и заканчивая Sony Playstation. К тому же эта игра легла в основу фильма, главную роль в котором сыграл Жан-Клод Ван Дамм.

Причины такой популярности просты — яркая графика, колоритные персонажи, каждый из которых обладает очень большим набором спецприемов, а главное — удивительный баланс и очень тонкий просчет персонажей и игровых условий. К тому же фирма Capcom — создательница игры — постоянно вносила в нее самые разнообразные дополнения и улучшения — возникали новые герои, у старых героев появлялись новые спецприемы. Менялось и название игры — оно обрастало многочисленными Super, Turbo, Special и Champion Edition. Практически на каждой приставке и каждом персональном компьютере существует своя, непохожая на другие, версия этой игры (а то и несколько различных версий сразу). Интересно, как сама фирма Capcom не запуталась во всех этих версиях, и скоро ли у нее кончится запас словечек типа Super, Turbo и т. д. (очевидно, в штат этой фирмы входят профессиональные филологи). Владельцам 3DO опасность запутаться не грозит — на этой приставке существует всего одна версия данной игры — Super Street Fighter-2 Turbo. На наш взгляд, это одна из лучших на сегодняшний день версий этого суперхита





(о многом может сказать тот факт, что эта же самая версия летом 95 года появилась и на IBM).

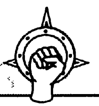
В сравнении с многими ранними версиями, в Super Street Fighter-2 Turbo заметно увеличилось количество героев. Героями игры стали, как известно, уличные бойцы из различных уголков Земного шара. Теперь, очевидно, на карте мира уже не осталось уголка, не ставшего родиной какого-либо героя этой игры. В турнире не принимают участие разве что только жители Антарктиды (там, как известно, никто, кроме полярников и пингвинов, не живет). Заметно улучшилась и графика игры — куда более впечатляюще смотрятся и сами герои, и их движения, и задние планы, на фоне которых они дерутся.

Конечно же, не обошлось и без появления новых спецприемов. Спецприемов даже подчас стало слишком много, и некоторые из них отличаются излишней сложностью в исполнении. Своеобразной изюминкой игры стали так называемые суперудары — хотя исполнить их не так-то просто, зато они дают почти стопроцентную гарантию, что соперник не выкарабкается. К тому же они очень эффектно выглядят и чисто графически (попробуйте и сами увидите).

Одной из лучших, если не самой лучшей, игрой-единоборством на 3DO можно назвать Samurai Shodown. По стилю графики она чем-то напоминает Street Fighter — герои и задние планы нарисованы художниками-мультипликаторами. Причем выполнены просто мастерски. Есть в этой игре одна отличительная особенность, приятно выделяющая ее из череды компьютерных драк — герои игры все поголовно вооружены различными видами холодного оружия. Правда, в настройках игры есть режим, который позволяет разоружить участников, но тогда она становится куда менее интересной. Как легко догадаться по названию (которое условно можно перевести как «Самурайская разборка»), ее главными героями стали именно самураи — японский аналог европейских рыцарей. Бусидо — кодекс чести самураев — во многом отличается от кодекса чести их европейских коллег. Самураи отнюдь не стремились в первую очередь отстаивать честь прекрасных дам и вообще не увлекались романтикой, которой полны средневековые рыцарские романы. Превыше всего они ставили волю императора или сюзерена, которому служат. Вершили эту волю они при помощи самурайского меча — катаны. Меч был для них предметом поклонения, искусству фехтования они обучались всю жизнь, начиная с детства. Японские законы разрешали самураям отлавливать прохожих на перекрестках и упражняться в искусстве фехтования — например, мастерским ударом разрубать несчастных от плеча до пояса. Для самурая считалось позором затратить на поединок с соперником больше одного удара — так что не верьте гонконгским боевикам, герои которых исполняют порой хачатуряновский «танец с саблями» — на самом деле поединки были куда более скоротечными. На того, кто первым на долю секунды ослаблял внимание, обрушивался сокрушительный молниеносный смертельный удар (подобные поединки вы сможете увидеть в фильмах Куросавы — одного из самых знаменитых японских кинорежиссеров).

У каждого самурая — героя игры — есть свой реальный прототип среди японских мастеров клинка. Впрочем, среди героев игры есть и не только самураи, но и ниндзя (как же без них). Причем наряду с японским ниндзя имеется и ниндзя из Америки. Есть и француженка (также имеющая реального прототипа), мастерски владеющая шпагой, есть и толстяк из Техаса (умеющий в том числе и пукать в лицо сопернику), есть шаман одного из племен Южной Америки, есть и маленький зеленоватый демон, оснащенный перчаткой с лезвиями (примерно такую же носил Фредди Крюгер). Одним словом, выбор героев более чем богат — имеются герои на любой, даже самый причудливый вкус.

Конечно, поединки в этой игре более чем далеки от какого бы то ни было реализма — герои выдерживают и колющие, и рубящие, и вообще все мыслимые виды ударов клинками, каждого из которых в реальной жизни было бы достаточно, чтобы узнать ответ на извечный вопрос: есть ли жизнь после смерти? Но, с другой стороны, не следует забывать и о том, что если бы герои игры были столь же уязвимы, сколь и реальные люди, то игра была бы отнюдь не такой интересной, скорее даже наоборот — в нее никто не стал бы играть. Впрочем, финальные, добивающие удары иногда приводят к вполне реалистическим последствиям — разрубанию противника по-



полам и фонтанированию артериальной крови, щедро окропляющей экран. Но если вас мутит от вида крови, в настройках игры вы вполне можете ее отключить, и тогда герои игры превратятся в бескровные манекены.

Огромное влияние на развитие игр-единоборств оказал Mortal Combat. Пожалуй, будет излишним подробно останавливаться на истории этой игры — вряд ли найдется геймер, который о ней абсолютно ничего не слышал (тем более, что на 3DO версии этой игры так, к сожалению, и не появилось). Но на всякий случай напомним, что эта игра привлекла к себе внимание, во-первых, технологическими новшествами — герои и задние планы представляли собой оцифрованное видео (попросту говоря, были сняты на видеокамеру), а во-вторых — мало с чем сравнимой жестокостью — брызгами крови, разлетающимися по экрану после каждого удара, жестокими и извращенными добиваниями. К немаловажным достоинствам этой игры можно было отнести и тщательно продуманный сюжет — вещь для единоборств далеко не обязательная и потому так редко встречающаяся. Это не говоря уж о такой мелочи, как возможность интересной игры и в одиночку, и вдвоем — прямо-таки не оторваться. Конечно, за первой частью последовали продолжения. На настоящий момент их насчитывается целых три, если не считать четвертой частью Mortal Kombat Trilogy на Sony Playstatoin игру, в которой собраны герои (в том числе и скрытые персонажи) из всех трех частей, добавлены герои-новички, новые удары и добивания (не говоря уж об огромном ассортименте старых добиваний, который никуда не делся).

Но каждая популярная игра обрастает не только продолжениями, но и подражаниями. Разработчиков игр вполне можно понять — зачем мучиться с придумыванием новых идей, когда можно позаимствовать уже опробованную и проверенную — можно быть уверенным, что в такую игру будут играть, хотя бы из желания сравнить ее с любимым шедевром. Среди единоборств на 3DO есть довольно- таки любопытные подражания МК.

Как пример самой впечатляющей из игр такого рода, смело можно вспомнить Way of the Warior. На момент выхода этой игры ее можно было назвать одной из самых ярких игр-единоборств по уровню графического оформления. Это во многом объясняется еще и тем, что 3DO была тогда одной из самых впечатляющих по своим возможностям телеприставок. Ведь 3DO создавалась в том числе и для того, чтобы быстро и без помех выводить на экран оцифрованное видеоизображение. Крупные фигуры бойцов, широкий ассортимент движений и ударов, впечатляющие задние планы, и, конечно же, фонтаны и реки крови — вот что бросается в глаза при первом взгляде на эту игру. Одним словом, она производит весьма сильное впечатление, хотя вряд ли сравнится по игровому интересу с Street Fighter и Samurai Shodown.

Создатели игры постарались также придумать красивый сюжет и сочинили историю о некоей Книге Воинов, хранящейся в стенах монастыря в Гималаях. Книга повествует о деяниях самых славных воинов в истории человечества. История человечества — штука весьма продолжительная, и книга почти что заполнена до конца (тот, кто придумал этот сюжет, очевидно, является заядлым пессимистом и активно готовится к Концу Света). Осталась одна-единственная пустая страничка, которая и будет повествовать о славных деяниях самого крутого воина современности. Попасть на страницы этой древней книги куда более почетно, нежели попасть в Книгу Рекордов Гиннеса. Почему бы вам не предпринять такую попытку?

К вашим услугам весьма разнообразный набор бойцов, для каждого из которых создатели игры не поленились придумать богатую событиями биографию. Среди них есть и специалисты по различным стилям восточных единоборств, и отставной спецназовец, ныне работающий на мафию, не обошлось и без героя, напоминающего Брюса Ли: он и в игре — тоже актер, снимающийся в гонконгских боевиках. Есть и герои, обладающие очень романтическими биографиями. Так что вы сами решайте, останутся на страницах Книги кровавые бессмысленные убийства или же честные поединки со всякого рода злодеями.

Казалось бы — зачем в игре, посвященной мордобою, нужны биографии героев? Да, конечно, без них вполне можно обойтись. Но согласитесь, всегда лучше не только досконально изучить

комбинации клавиш, отвечающих за спецудары любимого героя, но и попытаться вжиться в его образ, на время игры стать им. Тогда и играть будет намного интересней, и игра из лихорадочного нажимания кнопок превратится в настоящий поединок.

К недостаткам Way of the Warior можно отнести сложность исполнения многих спецприемов — пока вы нажимаете на необходимые клавиши в нужном порядке и нужное число раз, вас неоднократно успеют избить. К тому же спецприемов и спецвозможностей в игре не просто много, а слишком много — даже чересчур. С одной стороны, это, несомненно, хорошо, ну, а с другой — попробуйте-ка все это запомнить и применить на практике в ходе скоротечного поединка!

Среди спецвозможностей есть и жестокие добивания — разные возможности прикончить полузабитого соперника. Есть и магические приемы, которые могут, например, даровать вашему герою бессмертие или помочь восстановить растраченное в поединке здоровье, не говоря уж о такой приятной мелочи, как возможность подразнить соперника, наговорить ему всяческих пакостей.

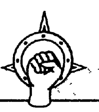
Ярким примером неудачного подражания такому шедевру, как МК, может служить Shadow. Неказистая графика: герои, пожалуй, даже не дерутся, а, скорее, дергаются в эпилептических припадках; сложновыполнимые спецприемы; совершенно неинтересный игровой процесс. Но мы приводим здесь описание и этой игры — если уж говорить о единоборствах, надо говорить обо всем, а не только о шедеврах жанра. Кроме того, как гласит народная мудрость, «на вкус и цвет товарища нет». Может быть, и у этой игры имеются поклонники.

Только что мы говорили об играх, в которых используется реальное видео — играх-наследниках МК. Для создания такой игры требуется найти актеров, владеющих навыками рукопашного боя, нарядить их в соответствующие костюмы и попросить подраться перед камерой. А что делать, если хочется создать что-то не менее жестокое и зрелищное, чем МК, но совсем с иными героями? Вообразим игру про поединки гигантских монстров, наподобие вымерших динозавров. Где найти актеров на исполнение таких вот экзотических ролей — никакой актер не сможет правдоподобно изобразить удар хвостом (по причине полного отсутствия хвоста) или свернуться в клубочек и выставить наружу частокол шипов? Проблема в таком случае решается просто — скульпторами создаются макеты этих страшилищ, а художники-аниматоры заставляют монстров наносить сокрушительные удары. Именно так поступили создатели Primal Rage — одной из самых жестоких и зрелищных игр-единоборств.

Эта игра отличается и весьма любопытным сюжетом — вам предстоит не спасать Землю от очередной напасти (вторжения пришельцев, демонов из иных измерений, тоталитарной диктатуры и т. д., и т. п.), а, наоборот, покорять ее. Игра начисто лишена всякой сентиментальности — вы просто сражаетесь за мировое господство. А если на пути к власти придется перегрызть кому-то глотку, то что в этом такого зазорного — путь к мировому господству всегда устлан грудами трупов.

А началось все с того, что наша многострадальная планета столкнулась с гигантским метеоритом. История человечества, как бы это помягче сказать... ну, в общем, закончилась. Нет, конечно, какая-то часть населения уцелела (крысы, тараканы и люди — самые живучие существа на Земле), но со всеми достижениями человеческой цивилизации покончено раз и навсегда. На Землю возвращаются древние боги, некогда ее покинувшие. Они возвращают к жизни доисторических чудовищ — драконидов. Они-то и становятся полноправными хозяевами нашей планеты. Людям в этом прекрасном новом мире отводится немаловажная роль подножного корма. Но у планеты может быть только один хозяин, и проснувшиеся от векового сна чудовища устраивают турнир на звание Властелина Мира.

Каждое страшилище преследует в этом поединке свои цели, и они есть у каждого, в соответствии с историей их бурной жизни. Конечно, все они хотят править миром. Но править миром можно по-разному — кто-то хочет превратить планету в пылающий филиал преисподней, кто-то — беспрепятственно сожрать все живое (конкурентам тоже хочется кушать, и съесть абсолют-



но все они не дадут), а кто-то отличается более кротким и мирным нравом, и мечтает о мире во всем мире — среди этих гигантских плотоядных страшилищ есть, как ни странно, и положительные герои (такие монстры пожирают людей только потому, что хотят кушать, а вовсе не из-за своей кровожадности). Итак, для чего вам понадобилось мировое господство — решайте сами. Вы можете выбрать роль и кровожадного тирана, и мудрого доброго властителя.

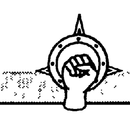
Разумеется, жаркие схватки между гигантскими ящерами и не менее гигантскими обезьянами наподобие Кинг-Конга смотрятся очень эффектно — впечатляющая внешность бойцов, живописные руины и идиллические пейзажи, ставшие декорациями к этой кровавой драме... Ну, а крови в этой игре столько, что с помощью таких слов, как «брызги», «фонтаны», «реки», ее обилие передать невозможно. Скорее уж «моря», «заливы», «океаны» и прочие не менее объемистые водоемы. В поединках участвуют и люди, хотя отнюдь не в качестве героев — они суетятся на заднем плане, криками подбадривая своих господ. Впрочем, в трудную минуту их можно использовать по прямому назначению — слегка подкрепиться крошечными двуногими и восстановить истраченное здоровье. Правда, этим полезные функции людей не исчерпываются — из нашего описания вы сможете узнать, как играть людьми в баскетбол или использовать их в качестве кеглей в кегельбане.

Эта игра — не просто любопытное зрелище. В нее еще и интересно играть: обилие спецприемов и спецвозможностей, жестокие добивания — все это тщательно продумано и дает игроку богатые возможности для выбора тактики.

Впрочем, Primal Rage — не единственная игра, посвященная гигантским монстрам. Болезненную склонность к гигантским страшилищам, способным уничтожать целые города, питают японские кинематографисты (их любимый киногерой Годзилла стал уже именем нарицательным), японские мультипликаторы и японские разработчики компьютерных игр. Да и вообще все в Стране Восходящего Солнца просто обожают монстров-мутантов, глобальные катастрофы, уничтожающие все человечество в целом и Японию в частности — японцы получают от всего этого какое-то мазохистское удовольствие. Разумеется, гигантские монстры-мутанты не могли не стать героями японских игр-единоборств. Ведь даже в кино японцы любят их стравливать между собой — достаточно вспомнить такие шедевры, как «Морское чудовище против Годзиллы» или, скажем, «Четверо японцев в надувной лодке против Морского Чудовища».

Характерным примером такой игры может служить Ultraman Powered — игра, созданная по мотивам японского киносериала про службу по защите человечества от нашествий монстров из космоса. Со своими обязанностями эта служба справиться не может и рассчитывает в основном на бескорыстную помощь Ультрамена — гигантского супергероя, вполне способного разобраться с не менее гигантскими космическими уродами. Ваша задача предельно проста — в очередной раз спасать несчастное человечество от тотального уничтожения безжалостными пришельцами. Вам предстоит ненадолго стать сверхсильным Ультраменом и ринуться в схватку с монстрами.

Игру приятно оживляют весьма обширные фрагменты из фильмов, из которых вы узнаете о трудовых буднях службы спасения Земли — монстры в этих роликах хоть и не слишком реальные, но зато очень большие и весьма агрессивные. Чудища сделаны по той же технологии, что и древние монстры в Primal Rage — перед вами живописные макеты, очевидно, взятые напрокат у киностудии, которой человечество обязано существованием сериала. В этой игре вы можете не только драться, но и полетать на истребителе службы спасения, и порасстреливать очередного монстра перед очередным поединком. Ощутимого вреда монстру вы не причините, но зато снимите нервное напряжение перед поединком. Конечно, если бы в этой игре можно было играть только за Ультрамена, она бы не вызвала никакого интереса — что это за единоборство, в котором есть только один герой? Да и вообще кому это интересно — спасать Землю? Ну, а избить до полусмерти непобедимого Ультрамена, последнюю надежду человечества — мало с чем сравнимое удовольствие.




Персонажей единоборств можно не только рисовать от руки и снимать на видеокамеру — их можно еще и создавать в трехмерном редакторе. Игра вовсе не должна быть трехмерной, но вот облик ее героев окажется куда более впечатляющим. Перед вами все та же двумерная графика — «вид сбоку», но герои обретают объем. Именно по такой технологии создана Rise of the Robots — вне всякого сомнения, одна из самых впечатляющих игр-единоборств на 3DO. Да и не только на 3DO — она появилась на IBM в 94 году и сразу же вызвала бурю восторгов. Еще бы — стальные бойцы выглядят пугающе правдоподобно, а игра напоминает качественно сделанный компьютерный ролик, посвященный жарким поединкам между роботами. Качество графики просто потрясало. Хотя с момента выхода игры прошли годы, она и по сей день смотрится очень даже неплохо.

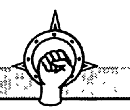
В этой игре вы должны взять на себя роль безжалостного стального киборга — профессионального убийцы взбунтовавшихся роботов. Ваш герой может расправиться с кем угодно — от автоматической кофеварки до боевого робота-охранника. Необходимость в услугах такого профессионала возникла в связи с беспорядками на одном из заводов корпорации «Электрокорп» — персонал этого завода сплошь состоит из роботов, которых возглавляет некий суперробот Супервизор. В электронные мозги роботов проник вирус, и теперь они одержимы маниакальной идеей завладеть миром. Вы железными кулаками должны выбить из взбесившихся железяк эту дурь.

Заставка и ролики, предшествующие каждому поединку, несомненно, впечатляют. Но вот сама игра, увы, не лишена некоторых недостатков. Ее главный недостаток заключается в том, что в нее неинтересно играть — создатели игры слишком увлеклись рисованием своих персонажей, эффектных роликов и красивых задних планов, но начисто забыли поиграть в нее сами. Очевидно, они даже сэкономили на гейм-тестерах, т. е. на людях, которые должны поиграть в свежесделанную игрушку и сказать, что они о ней думают — а им за это, вдобавок, еще и платят деньги. Но, тем не менее, эта игра также заслуживает внимания как своеобразная веха в истории развития жанра единоборств.

До сих пор мы говорили лишь о двумерных единоборствах. А между тем, они потихоньку становятся достоянием истории — будущее принадлежит не им. Будущее — за трехмерными единоборствами. Что же представляют собой трехмерные драки? По концепции они мало чем отличаются от своих плоских, как блин, предшественников — единоборство всегда остается единоборством. Но вот смотрятся они принципиально иначе — герои уже не выглядят, как плоские силуэты, они приобретают объем — каждый герой представляет собой каркас, состоящий из множества многогранников (чем больше этих многогранников, тем более персонаж похож на человека, а не на геометрическую фигуру). Каркас обтягивается поверхностью (текстурой), и компьютер обсчитывает каждое движение персонажа. Мало того, компьютер обсчитывает и наклон земной поверхности — вы видите поединок не с одного-единственного ракурса, а из множества разных точек — вид сверху, вид сбоку, вид сзади, вид откуда угодно. Для того, чтобы добиться такого разнообразия ракурсов — скажем, при спортивном репортаже — оператору пришлось бы бегать по арене, рискуя схлопотать удар ногой по камере или по физиономии.

К сожалению, подобные игры весьма требовательны к «железу» компьютера или игровой приставки — требуется мощный и быстрый процессор, много оперативной памяти, и поэтому наибольшее распространение они получили на игровых автоматах и телеприставках нового поколения, таких, как Sony Playstation или Sega Saturn. 3DO, на момент своего появления воплощавшая все последние достижения игровой техники, в наши дни уже уступает своим более молодым конкурентам — для полноценных трехмерных единоборств ее возможностей, увы, уже недостаточно. Но это отнюдь не означает, что трехмерных единоборств на 3DO нет совсем. Конечно, эти игры смотрятся не так эффектно, как шедевры вроде Virtua Fighter или Tekken, но на безрыбье и рак — рыба.

Если технические возможности приставки не позволяют сделать серьезную игру, то почему бы не сделать смешную пародию? К такому выводу, очевидно, пришли создатели Ballz — забавной



игры, посвященной поединкам человечков, состоящих из шариков. Выглядят бойцы весьма комично, но зато превосходно умеют драться. Применяемые этими забавными существами приемы также заставят вас не раз улыбнуться — им ничего не стоит оторвать от себя пару шариков и швырнуть ими в соперника. Или превратить врага в мячик и поиграть им в футбол. В ходе поединка вы сможете менять ракурсы наблюдения за игрой, переключаться на «вид из глаз» вашего героя — одним словом, наслаждаться всеми преимуществами, которые дает вам трехмерная графика.

К достоинствам игры можно отнести и почти полное отсутствие какой бы то ни было жестокости — хотя соперник и разваливается в конце раунда на части, хотя участники поединка и швыряются друг в друга кусками своих тел — все это выглядит очень мило и забавно. Конечно, если бы герои состояли не из шариков, а из плоти и крови, все это смотрелось бы совсем иначе... Никто не спорит — игра превратилась бы в пособие для учащихся мединститутов, а пролитой крови и разорванной плоти хватало бы с избытком. Но в том-то и дело, что герои игры выглядят именно нагромождением шариков, а оторванный шарик вызывает совсем иные эмоции, нежели вырванный голыми руками аппендицит.

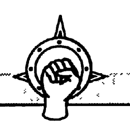
Foes of Ali лишь с достаточной долей условности можно отнести к единоборствам, а не к спортивным играм. Перед вами очень добротный, учитывающий все мыслимые тонкости, имитатор боксерского матча. Вы должны повторить карьеру знаменитого боксера Мухаммеда Али. Пройти путь этого чемпиона в реальной жизни, увы, невозможно, но и в игре сделать это не так-то просто. Вы можете переиграть хорошо известные поклонникам Али матчи, из которых он вышел победителем. Но на этот раз победить должны уже именно вы. Поклонникам классических единоборств, возможно, игра покажется слегка скучноватой — в боксе, как известно, категорически запрещены такие приемы, как телепортация, метание ножей и сгустков плазмы, и даже удары ногами. В вашем распоряжении только кулаки, одетые в боксерские перчатки, и этими кулаками вы сможете наносить лишь те приемы, которые разрешены в обыкновенном боксе — хуки, апперкоты и т. п. К тому же ваш соперник в конце раунда не умирает, и вы не можете его добить или поглумиться над его трупом — в боксе это также не принято. Конечно, смерть на боксерском ринге — явление не такое уж и редкое, но все же, согласитесь, боксеры погибают не так часто, как, скажем, персонажи МК.

Но даже тех, кто совсем равнодушен к боксу, эта игра не может не порадовать своей трехмерной графикой — фигуры боксеров полностью трехмерны, ракурсы, с которых вы наблюдаете поединок, постоянно меняются (в том числе, могут быть выбраны и вами). Вы можете также видеть поединок глазами вашего героя. К тому же физиономии боксеров слегка изменяются по ходу поединка — что произойдет с человеком, если ему дали в глаз? Правильно — под глазом появится синяк. А если человеку дать по зубам? Опять угадали — из рассеченной распухшей губы потечет кровь. В Foes of Ali вы сможете полюбоваться на результат своих трудов — распухшую, покрытую синяками и кровоподтеками физиономию соперника. Это зрелище наверняка польстит вашему самолюбию. В эту игру можно играть и вдвоем — тогда вы сможете не только повторить карьеру Али, но и поиграть за тех, кто оспаривал его звание чемпиона. В таком режиме, естественно, невозможно переключаться на «вид из глаз» вашего боксера, но и того обилия ракурсов, что остается в вашем распоряжении, вполне достаточно, чтобы любоваться поединком с самых неожиданных точек зрения.

На 3DO есть и совсем уж неожиданные, ни на что не похожие игры-единоборства. Ярким примером такой игры может служить Supreme Warrior, созданная фирмой Digital Pictures. Перед вами — полноценный гонконгский боевик на тему восточных единоборств, но только вы теперь не зритель, а активный участник разворачивающихся в этом фильме событий. Ну, а какие события могут разворачиваться в гонконгских боевиках? Такие боевики состоят в основном из драк и непродолжительных пауз между драками, в ходе которых герои разговаривают или просто переводят дух. В таких вот паузах ваше участие совсем необязательно, а вот в драках без вас уже никак не обойтись — вы видите происходящее глазами вашего героя; нажимая на кнопки джойстика, вы

заставляете его размахивать руками и ногами, а также ставить блоки — руки и ноги незамедлительно мелькают на экране, либо нанося сопернику чувствительные удары, либо ... промахиваясь. Перед вами настоящий интерактивный фильм, и, как и во всех интерактивных фильмах, ваша задача сводится к тому, чтобы вовремя среагировать на нависшую над вашим героем угрозу — поставить блок, чтобы защититься от вражеского удара, ну, и самому не сплоховать, когда соперник готов пропустить ваш удар. Но, тем не менее, не забывайте о том, что перед вами именно игра-единоборство — а какое же единоборство обходится без спецударов? Возможность пользоваться спецударами вы получаете по мере того, как расправляетесь со своими соперниками — они, если так можно выразиться, делятся с вами своими секретами. Впечатление эта игра производит, конечно же, ошеломляющее. Единственный ее недостаток — излишняя сложность. Но стоит вам освоиться с управлением и вжиться в образ героя, как дела у вас пойдут заметно получше.

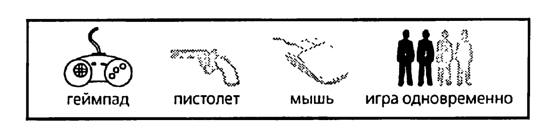
Ну, а в завершение еще раз напоминаем вам, что на страницах нашей книги вы найдете исчерпывающие сведения абсолютно обо всех играх-единоборствах, выпущенных для 3DO.



# BALLZ

## Шарики

Издатель .......... **Panasonic Software Company**
Изготовитель .................... **PF. Magic**
Размер ....................................... **1 CD**



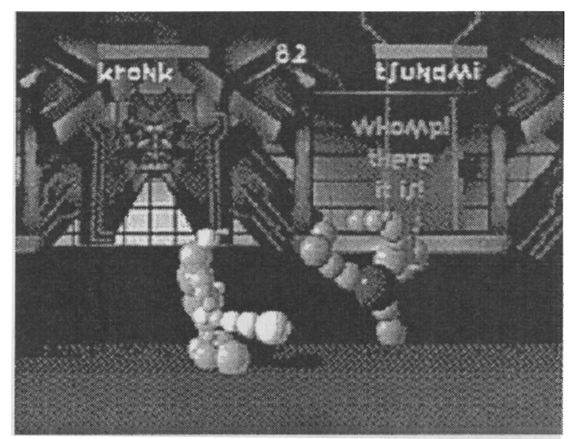

| **НАША ОЦЕНКА** | | **ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС** | |
|---|---|---|---|
| Изображение | ★★★★★ | Играть в первый раз | ★★★★★ |
| Звук | ★★★☆☆ | Играть снова и снова | ★★★★☆ |
| Сюжет/концепция | ★★★★★ | Играть с друзьями | ★★★★★ |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** ☆☆☆☆☆

Любители единоборств наверняка обратят внимание на Ballz. Это весьма своеобразная пародия на жанр и его привычные штампы. В роли бойцов в этой игре выступают... забавные существа, состоящие из нагромождения разноцветных шариков.

Впрочем, не слишком устрашающая внешность не мешает этим созданиям быть грозными — они дубасят друг друга своими конечностями, кидаются фрагментами собственных тел (шариком больше, шариком меньше...) и даже пускают в ход весьма эффектные (добавим — и смешные к тому же!) приемы.

Ballz заинтересует еще и тех, кто смертельно устал от жестокости, царящей в играх-единоборствах. Игра сделана с юмором, но «черным» этот юмор никак не назовешь — вы не увидите ни рек крови, ни особо жестоких добиваний. Хотя поверженный соперник и разваливается на составляющие его шарики, это не производит особенно удручающего впечатления на игрока.




*Удар прошел мимо цели. А Цунами так старался.*

К сильным сторонам игры можно отнести и полноценную трехмерную графику (трехмерные единоборства в изобилии появляются на таких приставках, как Sony Playstation и Sega Saturn, а вот на 3DO это одна из первых игр такого рода). В отличие от обычных двумерных единоборств, графика представлена не «видом сбоку», а видом... откуда угодно — сбоку и сверху, сзади, спереди; камера постоянно меняет ракурс. Конечно, графика Ballz не столь впечатляющая, как в других трехмерных единоборствах на новых суперприставках (Toshinden, Virtua Fighter и т. п.), но все равно смотрится весьма неплохо.

# Особенности игры

## Ближний бой

На ближнем расстоянии как можно чаще нажимайте (A). Тот игрок, у которого это лучше получится, захватит своего соперника, со всеми неприятными (для соперника!) последствиями. Кроме того, нажатие кнопки (B) вблизи от противника также выполняет специальный прием. Каждый боец реализует эти приемы по-своему, но общая идея для всех одна и та же.

## Возврат к нормальному состоянию

Каждый раз, когда ваш боец оказывается в нокдауне (стоит на месте, слегка покачиваясь и ничего не соображая) или попадает в захват противника, быстро нажимайте (A), чтобы вернуться к нормальной игре.

## Превращения

Каждый боец может во время сражения превратиться в своего противника. Если в момент превращения вас ударит противник, придется повторить все заново.

## Дразнилки

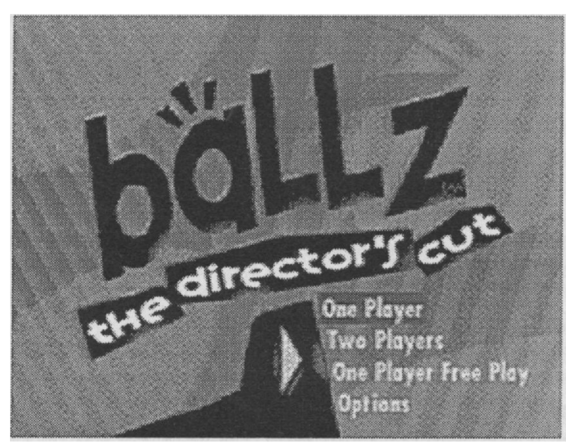
Чтобы выполнить прием-«дразнилку», нажмите (A) + (B) + (C). Если прием получился успешно, сила вашей следующей атаки возрастает — если только вы не пропустите удара противника. Эффект «дразнилок» накапливается; чем больше раз вы последовательно выполните «дразнилку», тем сильнее будет ваша атака.

## Мольба о пощаде

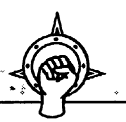
Если у вас осталось мало жизни, начинайте как можно быстрее просить о пощаде, нажимая ↓. Чем больше раз вы нажмете ↓, тем больше здоровья восстановится.

## Добивания

Добивания выполняются в режиме игры для двоих соперников. Когда индикатор здоровья вашего соперника доходит до критического состояния, встаньте поблизости от него и нажмите ↑, ↑, ↑. После того, как противник рассыплется на шарики, нажмите (A), (A), (A), (A), (A), (A) — это позволит достойно завершить добивание.



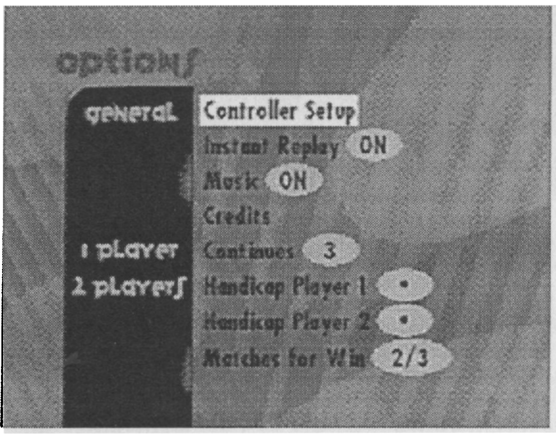

*Главное меню*



# Главное меню игры

Главное меню состоит из следующих пунктов:

**One Player** — игра для одного.
**Two Players** — игра для двоих.
**One Player Free Play** — игра для одного, с произвольным выбором противника.
**Options** — настройка игровых параметров:




*Настроечное меню игры.*

**Controller Setup** — выбор игрового манипулятора (трех- или шестикнопочного).
**Instant Replay** — включение/выключение повторного воспроизведения.
**Music** — включение/выключение музыки.
**Credits** — не совсем игровой параметр... На экран выводится информация о тех людях, которые создали Ballz.
**Continue** — выбор количества продолжений игры (в случае проигрыша).
**Handicap Player 1/2** — установка форы для игрока 1 или 2.
**Matches To Win** — выбор длины поединка в раундах и количества раундов, которое необходимо выиграть для победы.

Переход к предыдущему меню осуществляется кнопкой (X).

# Приемы

## Общие приемы

Нижеследующие приемы может выполнять любой персонаж.

### Атака

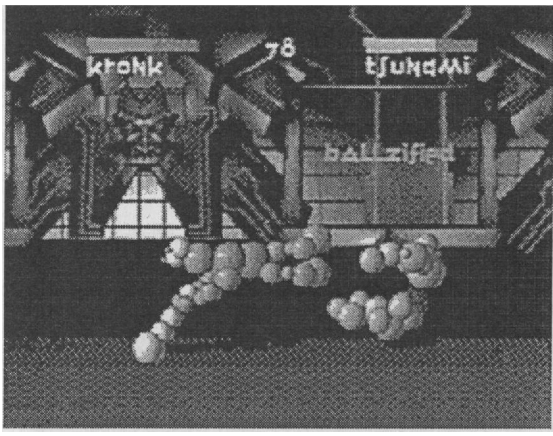
(A) — удар рукой.
(B) — удар ногой.
(C) — прыжок.
↓ + (A) — нижний удар.
→ + (A) — удар с выпадом.
← + (A) — ближний удар.
↓ + (B) — нижний пинок.
→ + (B) — пинок с выпадом.
← + (B) — ближний пинок.

### Блоки

← — блок с отходом.
← + ↓ — блок в приседе (на месте).
← + (A) — верхний блок.
↑ + (A) или

↓ + ‹A› — откат при нокдауне.
‹LShift› — уход налево.
‹RShift› — уход направо.

Обратите внимание на то, что некоторые удары (и, соответственно, защита от них) выполняются на определенном уровне высоты. Идея проста до чрезвычайности: если вы прикроете руками голову, то это вовсе не спасает от удара ниже пояса (и наоборот).




*Дайте мне точку опоры, и я переверну мир.*

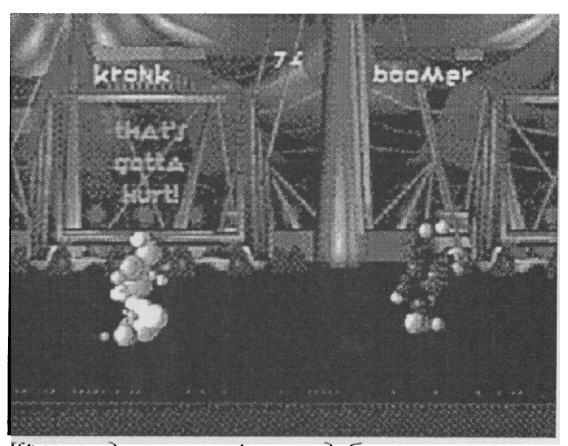
## Превращения

**Бумер** — ←, →, ‹A› + ‹C›.
**Бруизер** — ↓, →, ‹A› + ‹C›.
**Крашер** — ↓, ←, ‹A› + ‹C›.
**Дивайн** — ↑, →, ‹A› + ‹C›.
**Кронк** — →, →, ‹A› + ‹C›.
**Цунами** — →, ←, ‹A› + ‹C›.
**Турбо** — ←, ←, ‹A› + ‹C›.
**Йоко** — ↑, ←, ‹A› + ‹C›.
**Зомби** — ↓, ↓, ‹A› + ‹C›.

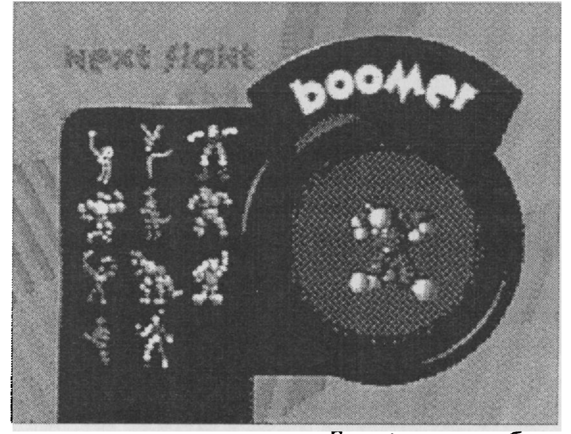
## Специальные приемы

### Бумер/Boomer

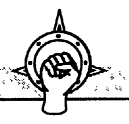
←, →, ‹A› — метание головы (на уровне плеча).
←, →, ‹B› — катание головы по полу.
↑ + ‹A› — взлетающая голова.
→, ↓, ←, ↑, ‹A› — самоуничтожение.
←, ←, ‹B› — левая стойка на руках с ударом ногой.
→, →, ‹B› — правая стойка на руках с ударом ногой.
↓, ↑ + ‹C› — напрыгивание.
↓, ‹A› + ‹B› — удар рукой на тройной дистанции.
→, →, → — рывок вперед.




*Кронк идет навстречу судьбе.*




*Бумер готов к бою.*



(C), (A) + (B) — удар обеими ногами.
(B) (вблизи) — раскручивание над головой.
↓, →, (B) — мощный пинок.

## Бруизер/Bruiser

←, ←, (B) — левое колесо.
→, →, (B) — правое колесо.
↓, ↓, (B) — подсечка.
→, ↓, ←, ↑, (A) — торнадо.
←, →, (B) — футбол.
←, →, (A) — метание шарика в соперника.
(C), ↓, ↓ — землетрясение.
(C), (A) + (C) — удар обеими ногами в прыжке.
↓ + (A) + (B) (вблизи) — захват за ноги.
↑, ↓, ↑, ↓ — восстановление здоровья.
→, →, → — рывок.
→ + (B) + (C) — отступление вправо.
← + (B) + (C) — отступление влево.
↓ + (B) + (C) — апперкот снизу.
↓, ↑, (A) — метание шарика в воздух.
←, →, (A) — метание шарика на уровне головы.
←, →, (B) — пинок шарика по нижнему уровню.
(C), (A) + (B) — удар обеими ногами.
(B) (вблизи) — захват противника с броском.
→, ←, → — вращение с раскинутыми руками.

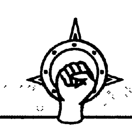
## Крашер/Crusher

→, →, → — рывок.
←, →, (A) — метание рога из-под руки.
←, ↑, (A) — метание рога над головой.
→, →, (A) — бодание рогом.
←, ←, (A) — отход назад с ударом рукой.
←, →, (C) — подкат.
↑, ↓, (A) — удар об землю.
↑, ↓, ↑ — землетрясение.
(B) (вблизи) — истязание.
←, ↓, (A) — прыжок влево, затем — на противника.
→, ↓, (A) — прыжок вправо, затем — на противника.

*Противник разобран на трансплантанты.*

## Дивайн/Divine

(A) + (B) (вблизи) — захват с броском.
→, →, → — колесо с захватом ногами.
↓, ↓, ↑ — высокая нота, от которой противник временно дуреет.





↓, ↓, A — фальшивый нокдаун (можно выйти кнопкой A или B).
↓, ↓, → (вблизи) — удар коленом.
→, ←, →, ← — коварное подманивание... и бросок.
←, ↓ + A — апперкот.
↑, ↑, B — балетный прыжок.
B + C держать, ↓, ↓, ↓ — удар ногой в прыжке.
←, ↓ + B + C — удар ногой в прыжке.
←, ↑ — вращение на одной ноге с раскинутыми руками.
C, B (в верхней точке прыжка) — управление Дивайн в воздухе.
↓ + ← + B + C — отступление влево.
↓ + → + B + C — отступление вправо.
↓, B + C — нижний пинок с выпадом.
←, ←, B — атака в прыжке.
B (вблизи) — балетный пируэт.
↓, →, A — апперкот в приседе.
↓, →, B — пинок с выпадом в сторону.
←, ↑, → — балетное вращение.

## Кронк/Kronk

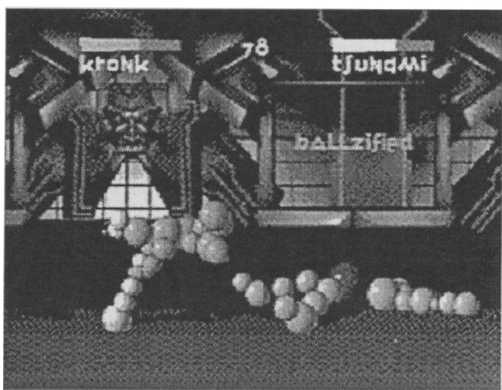
↑, A — удар битой сверху.
←, →, A — плевок по верхнему уровню.
←, ↑, A — плевок в воздух.
B (вблизи) — игра в гольф.
→, →, A — фехтование.
C, ↓, ↓ — летящее копье.
→, →, → — приседание с подкатом.
↓ + ← + A + B — подсечка.
↓, ↓, A (вблизи) — атака по нижнему уровню.
→, B — удар ногой с выпадом.
→ + A — удар битой в прыжке.
↓, ↑ — апперкот битой.



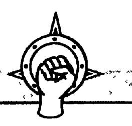
Все спецприемы Кронка перед вами.

## Цунами/Tsunami

→, →, → — рывок и удар животом.
←, ←, C — удар корпусом в прыжке.
→, →, B — прыжок вправо и удар ногой влево.
←, ←, B — прыжок влево и удар ногой вправо.
B (вблизи) — захват и избиение соперника.



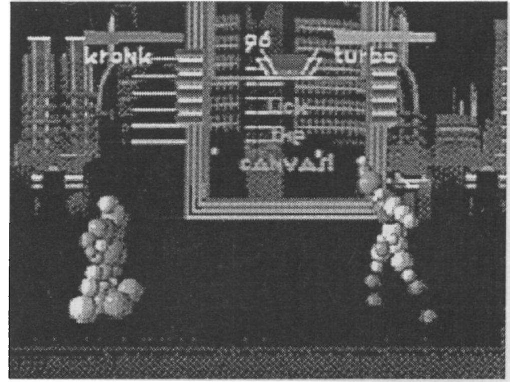

Заставьте соперника ткнуться носом в землю.



↑, ↑, (C) — медитация (лечит и спасает от нападений по нижнему уровню).
↑, →, (A) — рубящий удар.
←, ←, (C) — двойное сальто (назад и вперед, с ударом).
(C), (A) + (B) — бросок сумо.
↑, (B) — удар ногой в сальто.

## Турбо/Turbo

→, →, → — рывок с сальто.
←, ←, ← — суперотступление.
(C), (B) + (C), (C) — полет.
→, →, (A) — суперудар.
(C) + ↓, ↓ — прыжок с ударом ногой.
(C), (A) + (B) (вблизи) — вращение.
↑, →, (A) — удар в голову.
→, ←, (A) — апперкот.
←, →, (C) — торпедо.
←, →, (A) — выброс правой руки.
(B) (вблизи) — суперудар рукой.



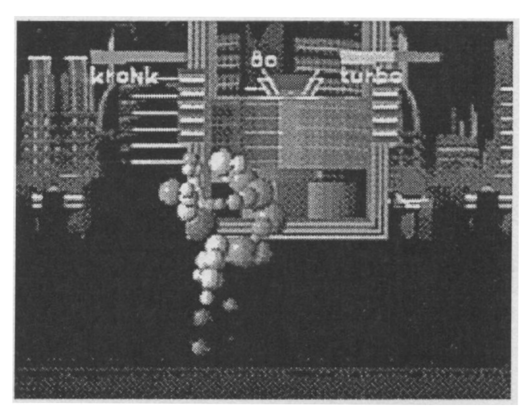

*Кроик против Турбо.*

## Йоко/Yoko

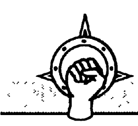
↑, (B) — заднее сальто.
↑, (A) — апперкот.
↓, (B) — верхний удар ногой.
→, →, → — подкат.
←, ←, ← — газовая атака.
(C), ↑, ↑ — раскачивание на перекладине.
→, →, (B) — поворот вокруг шеста (против часовой стрелки).
←, ←, (B) — поворот вокруг шеста (по часовой стрелке).
→, →, ↑ — отпрыгивание с захватом шеста.
←, ←, ↑ — отпрыгиванис с захватом шеста.
→, ↑, ↑ — атака с напрыгиванием.
(B) (вблизи) — бросок.

## Зомби/Zombie

←, →, (B) — «гробовой» удар ногами.
←, →, ← — вращение.
(C) + ↓, ↓ — атака в прыжке.
↓, ↓, (B) — гробокопатель.
←, →, (A) — бумеранг.
↑, →, (A) — выстрел глазными яблоками.
(B) (вблизи) — попрыгунчик.
→, →, (B) — удар с переворотом (1).
→, →, → — удар с переворотом (2).




*Дружеский поцелуй.*

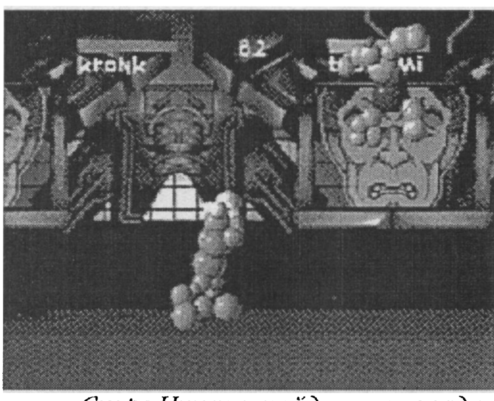



↓, →, B — удар ногой в прыжке.
↑, A — удар рукой в приседе.

## Приемы боссов

### Баундер/Bounder

↓ + A + B — подсечка хвостом.
↓ + B + C — взмах хвостом.
↓ + A — удар рукой в приседе.
↓ + B — удар ногой в приседе.
C, A — удар рукой в прыжке.
C, B — удар ногой в прыжке.
→, →, → — подкат.
B (вблизи) — вращение.
↑, ↑, ↑, A — прыжки на хвосте.



*Скоро Цунами пойдет на посадку. А на земле его уже ждут.*

### Ти-Рекс/T-Wrecks

A (вдали) — рев.
A (вблизи) — пережевать и выплюнуть.
B — подсечка хвостом.
C — рывок.
A + B — раздавить и пережевать.
↓ + B — удар хвостом.

### Гагглер/Guggler

A + B — дразнилка.
B + C — удар ногой в сальто.
↓ + B — бросок.
↓ + C — голова в песок.
→ + C — атака в прыжке.
↑ + B — удар ногой с разворотом.

### Лампрей/Lamprey

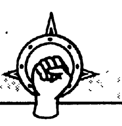
→ + C — скользящий рывок.
↓ + A — превращение в Байт Вайпера.
← + A — превращение в Спайка.
A + C — превращение в Эла Боллза.
→ + A — штопор.

### Эл Боллз/El Ballz

↑ + A — переворот.
A + B — превращение в Лампрей.

### Спайк/Spike

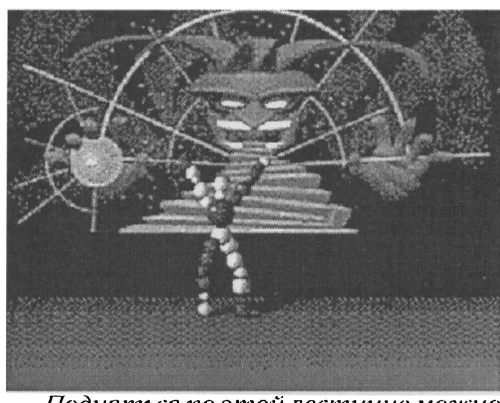
→ + B — суперудар хвостом.
↑ + C — сальто в прыжке.
A + B — выпад.
B + C — удар жалом в прыжке.



↓ + (A) — удар рукой в прыжке.
(A) + (C) — превращение в Лампрей.

## Байт Вайпер/Byte Viper

→ + (B) — подкат.
↑ + (C) — уход в землю.
→, (A) + (B) — пожирание.
(A) + (C) — превращение в Лампрей.



*Подняться по этой лестнице можно очень высоко.*

# Маленькие хитрости

В Ballz имеется довольно много секретных кодов. Они вводятся в момент поединка и действуют только во время него.

### Управление камерой

(B), (A), ←, ←, (A), ↓, ↓, (A), (C), (A), (B), (A), →, (A) — код действует только в режиме для одного игрока и позволяет перевести управление «камерой» (то есть видом) на неиспользуемый геймпад 2.

### Управление камерой (в режиме для двух игорков)

(B), (A), ←, ←, (A), ↓, ↓, →, (A), ↓, (A), → — код действует в режиме для двоих игроков, но лишь в том случае, если к приставке подключено три геймпада. Он переводит управление «камерой» на геймпад 3.

### Игра за боссов

(B), (A), ←, ←, (C), →, (A), (C), (A), ←, ← — разрешение персонажей-«боссов» для игрока 1.

### Отмена лимита времени

(B), (A), ←, ←, (B), ←, (A), (B), ←, (A), (B), ←, (A) — неограниченное время поединка. Возможно, код подействует не сразу, а лишь со второй-третьей попытки.

### Обмен здоровьем

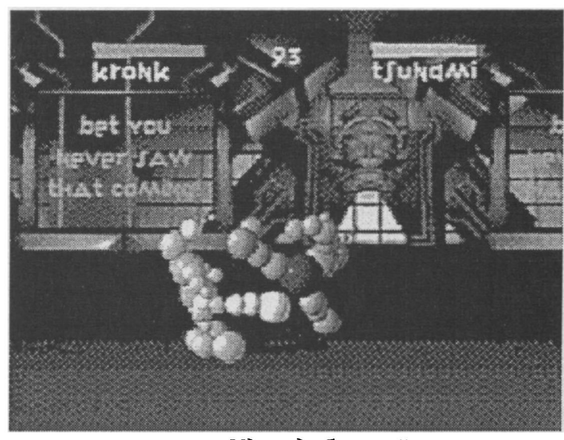
(B), (A), ←, ←, ↓, →, (A), (C), ↑, ←, (A) — переключение индикаторов здоровья (два индикатора меняются местами).

### Превращения

(B), (A), ←, ←, (A), (B), →, (A), (C), (A), ↓, (A), (B), →, (A) — превращение в Лампрей.

(B), (A), ←, ←, →, ↑, ↑, →, ↑, ↑ — превращение в Баундера.

(B), (A), ←, ←, (B), ↑, (C), (A), (B), ↑, (C), (A) — превращение в Кронка (используется при игре за босса для превращения в Кронка).




*Удар дубинкой ниже пояса.*

## Удар смерти

⟨B⟩, ⟨A⟩, ←, ←, ⟨C⟩, ←, ↑, ⟨B⟩, ↑, ⟨B⟩, ⟨A⟩, ↓ — смертельный удар.

## Как стать прозрачным

⟨B⟩, ⟨A⟩, ←, ←, ⟨B⟩, ←, ↑, →, ⟨B⟩, ⟨A⟩, ←, ← — прозрачность.

## Гигантизм

⟨B⟩, ⟨A⟩, ←, ←, ←, ⟨A⟩, →, ↓, ⟨B⟩, ⟨A⟩, ←, ← — увеличение размера шариков.

## Черно-белое изображение игрока

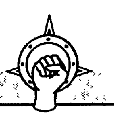
⟨B⟩, ⟨A⟩, ←, ←, ↓, →, ⟨A⟩, ⟨B⟩, ⟨B⟩, ⟨A⟩, ←, ← — игрок становится черно-белым.

## Черно-белое изображение противника

⟨B⟩, ⟨A⟩, ←, ←, ⟨B⟩, ←, ⟨A⟩, ⟨C⟩, ⟨B⟩, ⟨A⟩, ←, ←, ↑ — противник становится черно-белым.

## Миниатюризация

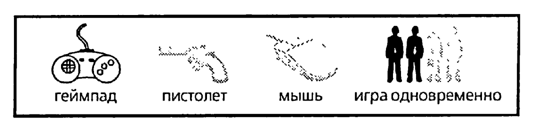
⟨B⟩, ⟨A⟩, ←, ←, →, ⟨A⟩, ↓, ⟨A⟩, →, ←, ↑, ←, ↑ — уменьшение шариков.



# FOES OF ALI

## Соперники Али

Издатель .................... **Electronic Arts**
Изготовитель ................. **Grey Matter**
Размер ........................................ **1 CD**




**НАША ОЦЕНКА**
Изображение ............. ★★★★
Звук ............................ ★★★
Сюжет/концепция ...... ★★★★

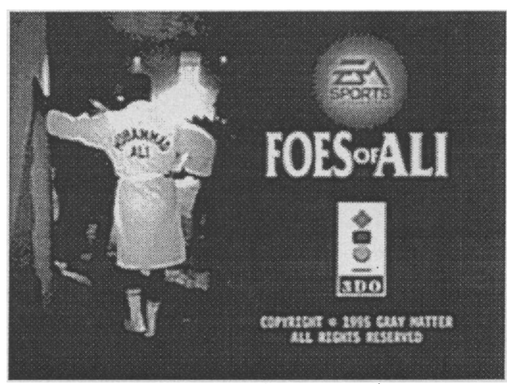
**ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС**
Играть в первый раз ... ★★★★
Играть снова и снова .. ★★★
Играть с друзьями ...... ★★★

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**



Серия спортивных игр фирмы Electronic Arts пользуется на Западе немалой известностью. Кажется, в ней уже попадались едва ли не все мыслимые виды спорта. Наибольшей популярностью пользуется любезный сердцу американцев бейсбол и другие командные игры (футбол, хоккей и т. д.).

В играх этой серии самое главное — это реализм имитации. Если игрок забывает о том, что он сидит в уютном кресле перед экраном телевизора, начинает в азарте дергаться и подпрыгивать на месте — значит, цель достигнута. Конечно, пользы для здоровья от такого «спорта» маловато, зато вы наверняка не наставите синяков и не получите спортивных травм.




*Мухаммед Али - вид со спины.*

«Foes of Ali» можно отнести к традиционным единоборствам лишь с некоторой долей условности. Вместо привычного «вида со стороны» используется трехмерный синтез, который позволяет показать поединок с любой точки. Фигуры бойцов выглядят вполне натурально, а их движения очень похожи на настоящий бокс. В общем и целом игра рекомендуется не любителям единоборств (пожалуй, им она покажется несколько нудной), а горячим поклонникам бокса, мечтающим побывать в роли легендарного Мухаммеда Али.

# Игровые меню

Перемещение в игровых меню производится клавишами крестовины геймпада, а выбор пунктов — кнопками.

## Главное меню

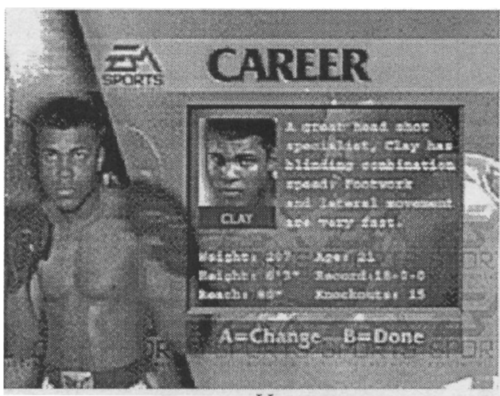
Главное меню (которое изображено в виде трех горизонтально расположенных картинок) предлагает вам выбрать игровой режим:

**Exhibition Mode** — «показательный поединок» для одного или двух игроков.
**Tournament** — турнирный режим для одного игрока.
**Career** — режим «спортивной карьеры» для одного игрока.

## Игровое меню

Если во время игры нажать кнопку (P), на экране появляется следующее игровое меню:

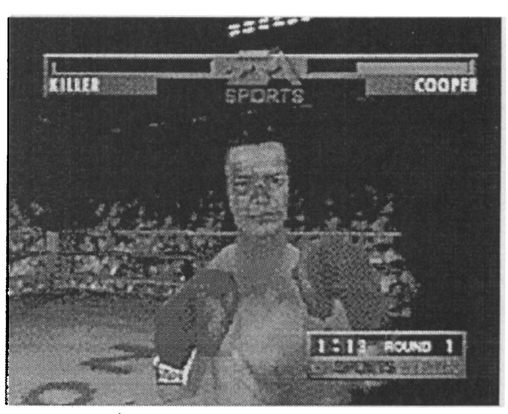
**Resume Fight** — продолжить поединок.
**View Select** — выбор вида. Трехмерный синтез изображения позволяет выбрать вид по вашему усмотрению (количество вариантов устроит даже самого привередливого поклонника бокса).



*«Их ищет милиция».*

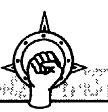
**Game Options** — настройка общих параметров:

**Difficulty** — сложность игры.
**Verbal Feedback** — уровень «обратной связи» с аудиторией.
**Blood** — уровень жестокости в графике.
**Screen Info** — включение/выключение вывода на экран вспомогательной информации: таймера и индикаторов энергии.
**Music Volume** — громкость музыки.
**Sound FX Volume** — громкость звуковых эффектов.
**Speech Volume** — громкость оцифрованной речи.
**Resume** — возврат к предыдущему меню.

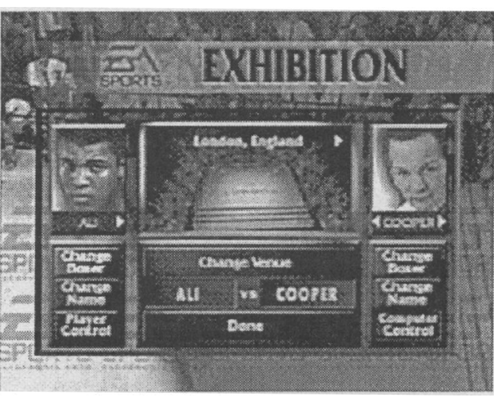


*А если его стукнуть, он станет фиолетовым в крапинку.*

**Fight Rules** — настройка игровых параметров, относящихся непосредственно к поединку:



| | |
|---|---|
| **Number Of Rounds** | — количество раундов в поединке. |
| **Knockdown Count** | — длительность отсчета при нокдауне. |
| **Scoring** | — система подсчета очков. |
| **Knockdowns TKO** | — включение/выключение нокаута после трех нокдаунов. |
| **Physician Stops Fight** | — разрешение/запрет на прерывание поединка врачом. |
| **Fighter Saved By Bell** | — разрешение/запрет на «спасение» бойца гонгом. |
| **Resume** | — возврат к предыдущему меню. |




*Не ищите соперника на стороне.*

**Help** — небольшая справка по игре.
**Quit Fight** — прекращение поединка.

# Состояние игрока

Состояние игрока отображается в виде индикатора энергии (полоски в верхней части игового экрана). Конечно же, энергия убывает в первую очередь от ударов противника, но и ваши собственные удары тоже не проходят бесследно. Попробуйте в быстром темпе помолотить воздух обеими руками, и вскоре вы почувствуете первые признаки усталости.

По мере того, как ваш индикатор энергии убывает, вы начинаете медленнее двигаться. Если количество энергии у противника существенно больше, чем у вас, возрастает вероятность нокаута. Однако потеря всей энергии еще не означает автоматического нокаута.




*Подтянем трусы.*

# Приемы

В «Foes of Ali» используются следующие кнопки:

### Перемещение игрока

| | |
|---|---|
| ↑ | — приближение к противнику |
| ← | — перемещение влево |
| → | — перемещение вправо |
| ↓ | — отход назад |

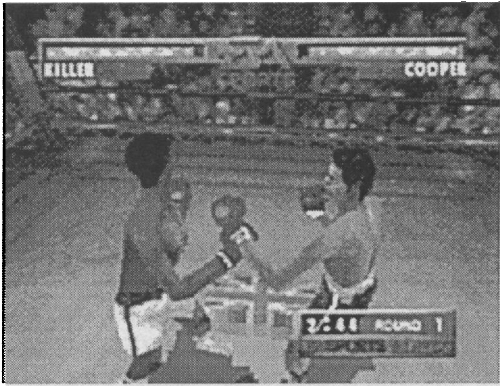
## Атакующие приемы

*Для левой руки*

| | |
|---|---|
| (A) | — работа левой рукой: |
| ← + (A) | — хук левой |
| ↑ + (A) | — апперкот левой |
| ↓ + (A) | — выпад левой в корпус |
| → + (A) | — хук левой в корпус |

*Для правой руки*

| | |
|---|---|
| (B) | — работа правой рукой: |
| ← + (B) | — хук правой |
| ↑ + (B) | — апперкот правой |
| ↓ + (B) | — выпад правой в корпус |
| → + (B) | — хук правой в корпус |



*Не гляди на трибуны - голова закружится.*

## Защитные действия

| | |
|---|---|
| (C) | — уклонение от нападения противника: |
| ← + (C) | — уход влево |
| ↑ + (C) | — клинч |
| ↓ + (C) | — отход назад |
| → + (C) | — уход вправо |
| (LShift) | — левый блок |
| (RShift) | — правый блок |
| (LShift) + (RShift) | — двойной блок |



*Ты меня уважаешь?*

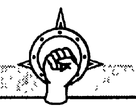
# Полезные советы

Поскольку Foes of Ali достаточно честно и полно воспроизводит боксерский поединок, не ждите никаких суперприемов — на ринге не дозволяется пользоваться магией. Поэтому остается лишь дать ряд небольших тактических советов:

— *Учитесь по звуку отличать заблокированный удар от попавшего в цель. Следите за графикой, за летящим потом и кровью — они свидетельствуют о прошедшем ударе.*

— *При проведении некоторых медленных ударов необходимо держать кнопки нажатыми до момента завершения удара, иначе получится «ложный» удар. Обратите внимание на то, что время удара должно меняться в зависимости от того, насколько утомлен ваш боксер (чем сильнее выдохся боец, тем дольше придется держать нажатой кнопку).*

— *Лучше всего сражаться на расстоянии вытянутой руки. Не старайтесь как можно ближе подобраться к сопернику — ваши удары будут недостаточно сильными и приведут лишь к бесполезной трате энергии. Ближние удары (за исключением апперкотов и клинчей) не обладают необходимой силой. Чтобы определить оптимальную дистанцию, нужно отступить на один шаг от самого ближнего расстояния..*



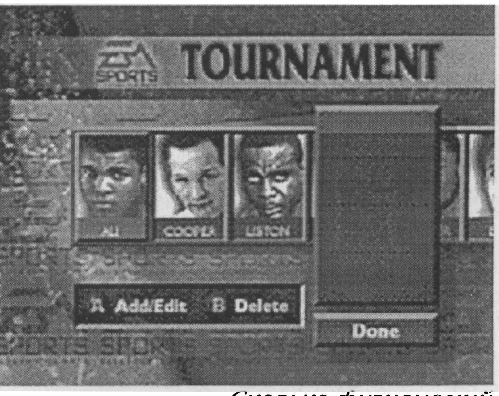
— Как можно больше двигайтесь. Преследуйте своего соперника и старайтесь загнать его в угол. Если вам это удастся, безжалостно лупите его с дистанции вытянутой руки. В следующем раунде ваша энергия восстановится и позволит снова идти в наступление.

— Учитесь обороняться и старайтесь угадывать намерения противника. Если в течение одной-двух секунд соперник не нанес ни одного удара, отходите!

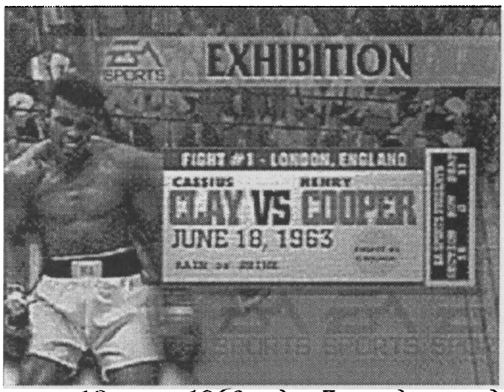
— Уставший соперник чаще пропускает удары; пользуйтесь этим. Кроме того, следите за тем, как он «отвлекается» (подтягивает трусы, вытирает нос) — в этот момент можно подскочить к нему и отвесить хорошую «плюху».

— Старайтесь не получать ударов до «разогревания» в первом раунде, чтобы не получить нокаута.

— Вы можете сражаться «нечестно» и наносить противнику нижние удары — для этого следует нажимать ↓, → + (A) или (B). Не исключено, что толпа разразится криками неодобрения. Арбитр выдаст предупреждение и/или выдаст вам штрафное очко.




*Сколько физиономий еще не украшено синяками!*




*18 июня 1963 года. Два года назад Гагарин улетел в космос.*

# Маленькие хитрости

В игровом меню нажмите (LShift) + (RShift) + (C), чтобы отобразить на экране меню секретных кодов. В нем вы обладаете следующими возможностями:

### Создатели игры

Введите TEAM, чтобы посмотреть на картинку с разработчиками игры

### Иван Пребег

Введите PREBEG, чтобы вывести изображение югославского боксера Ивана Пребега, чемпиона Европы в среднем и тяжелом весе (29 июня 1969 года) и родного дяди программиста игры Foes of Ali Мишо Катулича.

## Никаких зрителей !

Введите CROWD, чтобы убрать изображение толпы на заднем плане (однако звуковые эффекты при этом остаются). Возможно, это несколько ускорит игру.

## Скорость кадров

Введите ZIPPY, чтобы снять ограничение в 15 кадров/секунду. В сочетании с кодом CROWD это может привести к увеличению скорости на 2-5 кадров в секунду, в зависимости от вида.

## Боксерская груша

Введите AIAT или AIBT, чтобы включить или выключить искусственный интеллект боксеров. При отключенном искусственном интеллекте боксер будет оставаться неподвижным, и его можно использовать вместо «груши» для тренировок.

## Драка теней

Введите STEP, чтобы остановить боксеров в застывших позах в то время, как секундомер будет продолжать тикать. Заметьте, что при этом тени боксеров будут продолжать драться при нажатии на соответствующие управляющие кнопки.

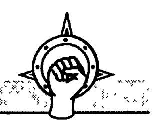
## Спецкоды

Введите PADC, чтобы активировать кнопки на геймпаде 3 для ввода специальных секретных кодов. Разумеется, для этого придется подключить к приставке третий геймпад.

- (A) — нокаутировать боксера B на 6 секунд.
- (B) — удар в правый глаз боксера A. Если выполнить это трижды, судья прекращает поединок.
- (C) — прервать текущий раунд и немедленно перейти к раунду 10.



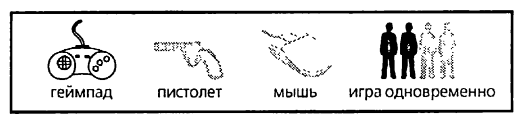

*Нокдаун — это еще не нокаут.*



# PRIMAL RAGE

## Первобытная ярость

Издатель ................................ **Goldstar**
Изготовитель ................ **LG Electronics**
Размер ........................................ **1 CD**

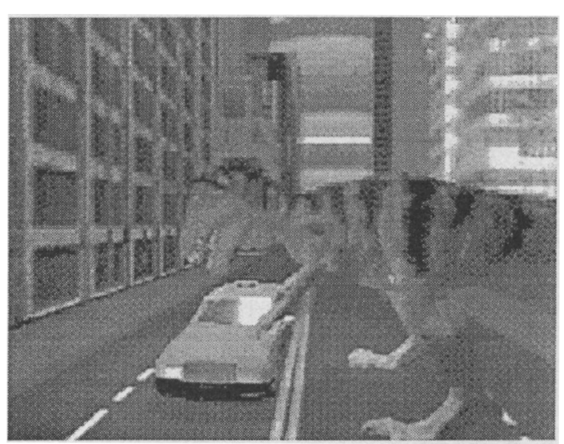



| **НАША ОЦЕНКА** | | **ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС** | |
|---|---|---|---|
| Изображение | ★★★★★ | Играть в первый раз | ★★★★★ |
| Звук | ★★★★★ | Играть снова и снова | ★★★ |
| Сюжет/концепция | ★★★★★ | Играть с друзьями | ★★★★★ |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** ☆☆☆☆☆

На очередной зимней выставке потребительской электроники (CES) в Чикаго многие посетители надолго задерживались возле нового игрового автомата. Действительно, зрелище было необычным и притягивающим. Вроде бы обычная игра с единоборствами, но... какая великолепная и нестандартная графика, сколько экзотики!

Бывают игры, в которых за привлекательной и неожиданной формой скрывается посредственное содержание. Однако яростные разборки исполинских чудовищ были не только красивы, но и интересны — игра содержала множество специальных приемов, включая и жестокие добивания, да и тактика боя оказывалась далеко не тривиальной. Компания Time Warner обещала выпустить Primal Rage на более чем 10 игровых платформах!



*Новый порядок. Новые хозяева.*

И все же, какой бы прекрасной ни была графика, главное заключается не в ней, а в том, какими новшествами игра обогащает развитие своего жанра. Конечно же, добивания напрямую взяты из Mortal Kombat, и все же Primal Rage содержит и новые, весьма оригинальные и неожиданные

сюрпризы. Помимо, скажем, привычной полоски здоровья, чуть ниже появилась еще и другая — своего рода душевное состояние. Она уменьшается от ударов противника и восстанавливается со временем. Когда эта полоска падает до нуля, боец вырубается — он стоит в нокдауне, открытый и беззащитный перед любым нападением противника.

*Чтобы ускорить выход из нокдауна, нужно интенсивно нажимать* ← *и* →.

Так что даже самый здоровый боец, если он будет неосторожен, может попасть под смертоносную связку ударов и потерять большую часть своей жизни.

## Комбосы

Хотя этот термин встречается во множестве игр-единоборств, пожалуй, стоит разъяснить его смысл для начинающих. Комбосом (или связкой) называется последовательность быстрых ударов, в которую невозможно или очень трудно вклиниться противнику. Здравый смысл подсказывает, что комбосы — штука полезная, и опытные игроки всегда стремятся выполнить как можно более разрушительные комбосы, сносящие изрядную долю здоровья противника. Конечно, для того, чтобы провести комбос, вовсе не достаточно жать на все кнопки подряд. Опытным путем ищите комбинации ударов и приемов, после которых под индикатором здоровья вашего бойца появляется надпись x-Hit Combo (где x — количество ударов в комбосе; скажем, 2-Hit Combo).

# Особенности игры

## Категории приемов

Некоторые из приведенных ниже приемов относятся к особым категориям:

### Броски

Отличаются от всех остальных приемов тем, что Принципиально не блокируются. Броски введены в игру для того, чтобы игрок не мог уходить в глухую оборону, не снимая пальца с кнопки блока и дожидаясь, пока противник «раскроется» в момент нападения.

### Выстрел

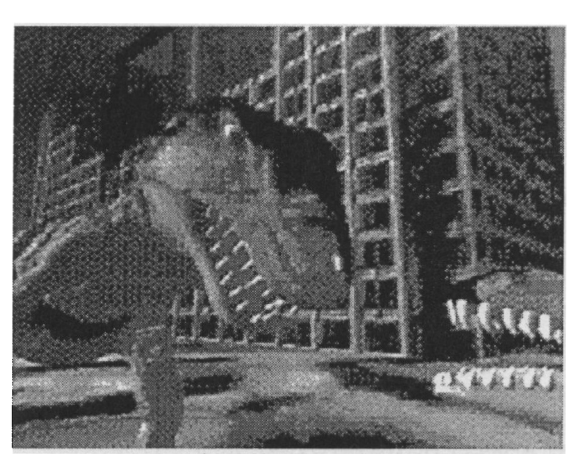
Прием, поражающий противника на расстоянии. Выстрелы могут блокироваться.

### «Работает против прыжков»

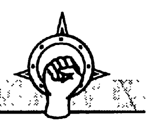
Прием сбивает противника, который взвился в воздух и собирается «угостить» вас ударом сверху. Как правило, успешно проведенный контр-прием заставляет врага пожалеть, что он оторвался от твердой земли.

### «Работает против выстрелов»

Блок не всегда является лучшей защитой от выстрела (пассивность неизбежно приводит к утрате инициативы). Иногда бывает лучше перепрыгнуть через выстрел врага, присесть или защитить-



*Разборки на руинах человеческой цивилизации.*



ся иным образом (при определенных обстоятельствах выстрелы даже проходят сквозь вас, не причиняя никакого вреда).

## Пожирание почитателей

Громадина-боец может вернуть себе часть утраченного здоровья, если ему удастся схватить и сожрать кого-нибудь из мелких человечков-болельщиков. Для этого нужно улучить момент, когда он выскочит прямо перед вами — таскать людей с заднего плана нельзя. Проще всего добиться этого, если послать противника в нокдаун — тогда его поклонники начнут молиться, и вы сможете слегка закусить ими. Бывает и так, что человечки выскакивают прямо под ноги после удачного удара.

Вы можете пожирать как своих, так и чужих почитателей, но за чужих очки набавляются, а за своих — наоборот, вычитаются. Во всем остальном они ничем не отличаются... мясо как мясо.

## Внезапная смерть

Если третий раунд поединка так и не определил победителя (у обоих игроков по нулю или по одной победе), то оба бойца попадают в нокдаун и немедленно переходят на решающий поединок «внезапной смерти» (Sudden Death). Он отличается от обычного уровня тем, что с неба начинают сыпаться метеориты. Этот раунд продолжается всего 30 секунд, причем здоровье обоих игроков вначале находится на максимуме, однако потом начинает медленно, но верно убывать.

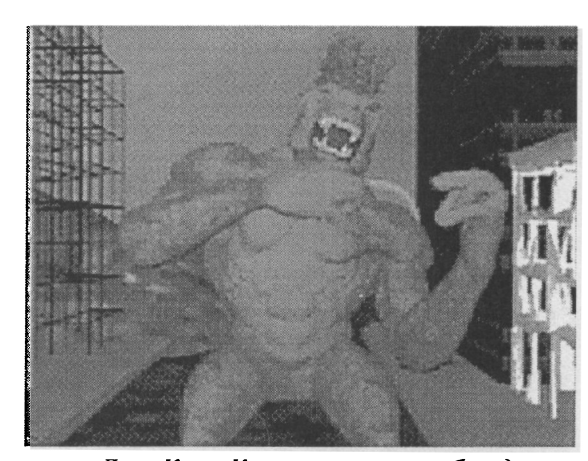
## Безумие

Встречается только в поединке двух живых игроков. Боец впадает в безумие в случае выполнения следующих условий:

— здоровье противника в два и более раз превышает его собственное.

— у него осталось менее 30% здоровья.

— противник бросил его на землю спецприемом, подсечкой ↓ + C + LShift или RShift, броском и т. д.



*Дело Кинг-Конга живет и побеждает.*

### Безумное слово

Когда «обезумевший» боец встает с земли, он начинает мигать. Атаки «безумных» наносят существенно больше повреждений. О «безумии» можно также судить по слову, которое появляется под именем бойца:

**Армадон** — Samadhi
**Близзард** — Zen
**Хаос** — Insane
**Диабло** — Steamed
**Саурон** — Rampaging
**Талон** — Berserk
**Вертиго** — Rabid

### Последствия безумия

«Безумие» приводит к таким последствиям:

— Ваши атаки наносят на 40% повреждений больше обычного.

— Атаки противника причиняют на 15% меньше повреждений.

— Блокируя атаки противника, вы не получаете никаких, даже минимальных повреждений.

— Ваши комбосы не подчиняются обычным правилам и наносят полные повреждения от всех ударов.

Вы можете пребывать в состоянии безумия не более 20 секунд.

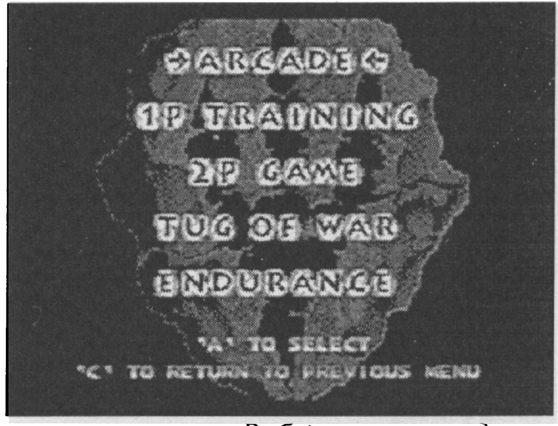
# Меню игры

Игровое меню (которое появляется после выбора языка) состоит из нижеследующих пунктов.

Перемещение в пунктах игрового меню осуществляется при помощи клавиш крестовины геймпада ↑ и ↓, а выбор пунктов меню одной из кнопок (A), (B), (P).

Кнопка (C) возвращает вас к предыдущему меню.

Кнопка (X) на экране выбора бойца вызывает меню, позволяющее вам вернуться к предыдущему меню (Quit) или продолжить выбор (Continue).




*Выберите тип поединка.*

## Пункты стартового меню

### Start Game

Начать игру. При этом раскрываются следующие подменю:

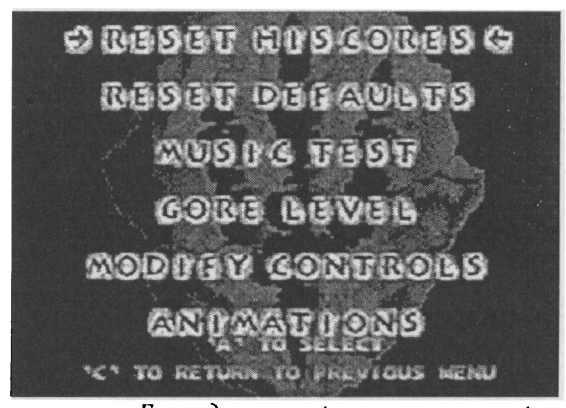
**Arcade** — стандартный режим для одного игрока, с последовательным прохождением противников.

**1P Training** — тренировка для одного игрока.

**2P Game** — игра для двоих игроков.

**Tug Of War** — игра для двоих, в которой игроки обладают одним общим индикатором здоровья (поединок превращается во что-то вроде «перетягивания каната», только вместо каната служит индикатор здоровья). Поединки Tug Of War идут без ограничения времени, до окончательной победы.

**Endurance** — командные поединки «стенка на стенку».




*Еще одно настроечное меню игры.*

### Ingame Options

Настройка игровых параметров:

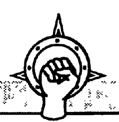
**Credits** — количество «кредитов», то есть продолжений в случае проигрыша.

**Rounds** — количество раундов в поединке.

**Round Time** — длительность раунда по таймеру.

**Difficulty** — сложность игры с компьютерным игроком.

**2P Handicap** — установка форы в режиме двоих игроков.



## Options

Еще одна порция общих параметров:

**Reset Hiscores** — сброс таблицы рекордов.

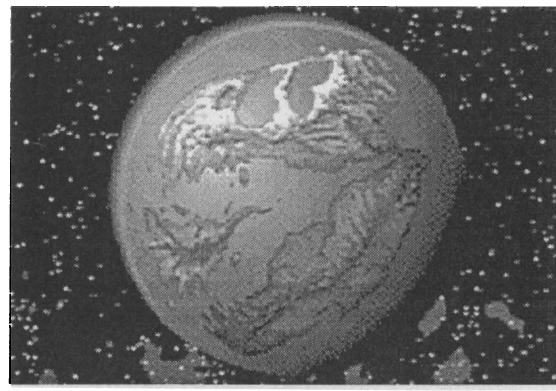
**Reset Defaults** — сброс выставленных пользователем параметров и возврат к исходному состоянию.

**Music Test** — выбор музыки.

**Gore Levels** — уровень «кровожадности» в игре. Любой нормальный игрок выставляет его на максимум, но для маленьких детей его можно понизить.

**Modify Controls** — настройка управления.

**Animations** — разрешение/запрет анимаций.



*Третье тысячелетие. Политическая карта мира.*

## Statistics

Игровая статистика.

## Language

Выбор языка.

# Общие приемы

Помимо клавиш направления, в распоряжении игрока — четыре основных удара:

| | |
|---|---|
| A | — быстрый удар по верхнему уровню (High Quick). |
| B | — быстрый удар по нижнему уровню (Low Quick). |
| C | — сильный (и более медленный) удар по верхнему уровню (High Fierce). |
| RShift, LShift | — сильный (и более медленный) удар по нижнему уровню (Low Fierce). |

Там, где в описании приема встречается кнопка LShift или RShift, можно пользоваться любой из кнопок RShift или LShift.

Как видите, привычные кнопки для ударов руками и ногами отсутствуют. Одновременное нажатие двух кнопок одного уровня высоты (например, A + B или C + LShift или RShift) позволяет нанести новый, еще более мощный удар. Также функции ударов изменяются при одновременном нажатии клавиш крестовины — например, попробуйте нажать ↓ и одновременно с ней — C + LShift или RShift.

Чтобы блокировать нападение противника, необходимо отступать от противника. Для блокирования атак по нижнему уровню нужно ставить блок в приседании. Нетрудно догадаться, что блок по верхнему уровню никак не защищает от нижнего нападения, и наоборот.




*Музей восковых фигур мадам Тюссо третьего тысячелетия.*

По выполнению спецприемов Primal Rage несколько отличается от других игр с единоборствами. Как правило, вам придется удерживать нажатыми две-три кнопки и затем, не отпуская их, нажимать стрелки направления (они приводятся в круглых скобках).

Как и в сериале Mortal Kombat, добивания проводятся после окончательной победы над противником во втором раунде. На добивание отводится очень немного времени, так что приходится весьма проворно нажимать клавиши.

# Персонажи игры и их спецвозможности

## Армадон/Armadon

Миллионы лет Армадон мирно жил в своей пещере глубоко под Землей. Телепатическая связь с людскими массами во время катаклизмов и сражений на изменившейся планете причиняла ему постоянные мучения, и Армадон покинул свою пещеру. Его цель — раз и навсегда установить на планете мир.

### Суперудары

B + C (↓, ↑) — Армадон сворачивается в большой шар и выставляет кверху шипы. На такого «ежика» бывает очень неприятно приземляться. Не отпускайте кнопки, чтобы он оставался в таком состоянии. Когда Армадон свернулся, выстрелы врагов пролетают над ним, не причиняя вреда. Работает против прыжков.

B + C (←, ↑, →) — Армадон прыгает в воздух, переворачивается спиной вниз и обрушивается на противника. Кстати говоря, атака в прыжке — это самый разрушительный прием во всей игре, если не считать комбосов (она не может комбинироваться с другими).

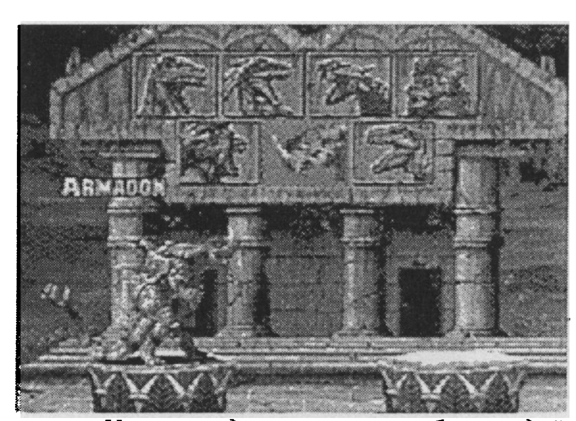
A + C (←, ↓, →) — Армадон делает 5 быстрых шагов вперед и бьет рогом, насаживает противника на рог и бросает наземь. Работает против прыжков.

A + B + C (→, ←) — Армадон насаживает противника на рог и швыряет его на землю. Не блокируется (бросок).

A + B + C (↓ + →, →, ↓ + ↑) — Армадон подпрыгивает и бьет рогом вертикально вверх. Работает против прыжков.

A + LShift или RShift (←, →, ↓ + →) — «смертельное вращение». Армадон сворачивается в колючий шар и катится по экрану. Работает против прыжков.

B + LShift или RShift (←, ↑) — Армадон стреляет шипами из хвоста. Если противник загнан в угол на среднем расстоянии, то прием можно сопровождать B, A + B и т. д. Выстрел.

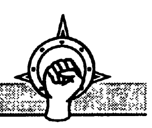


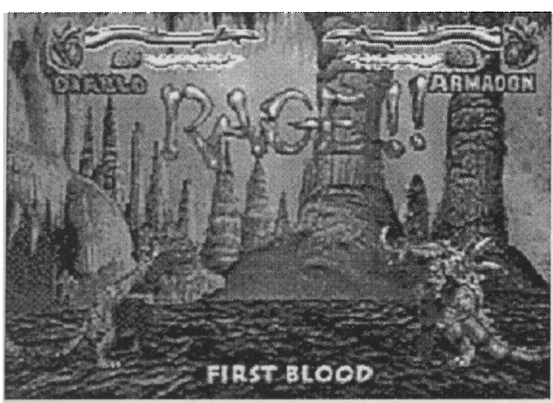
*На самом деле он очень любит людей.*

### Добивания:

A + B + C (↓, ↓, ↓, ↑) — Армадон вонзает рог в противника и вырывает ему внутренности.

A + B + C + LShift или RShift (→, ↓, ←, →, →) — медитация; Армадон сворачивается в шар, создает электрический заряд и поражает им противника.






*Болельщики благоразумно отбежали подальше. Сейчас начнется...*

(A) + (B) + (C) + (LShift) или (RShift) (↓, ←, ↑, ↓) — Армадон сворачивается в шар и стреляет в противника шипами, которые протыкают несчастного насквозь.

### Пожирание почитателей:

(A) + (B) + (C) + (LShift) или (RShift) (↑, →).

## Близзард/Blizzard

Близзард — благородное божество, квинтэссенция животного духа. В течение тысяч лет он оставался замороженным в недрах гималайского ледника, однако столкновение Земли с метеоритом освободило его. Близзард живет высоко в горах и спускается вниз лишь тогда, когда возникает угроза его мирному существованию.

### Суперудары

(A) + (C) (←, →) — мега-удар (короткий). Выстрелы или атаки, направленные в верхнюю часть тела во время «раскрутки», пройдут мимо и не достигнут своей цели (то же самое относится и к остальным мега-ударам). Короткий мега-удар обладает малым временем «раскрутки», небольшим расстоянием и быстрым восстановлением. Он выполняется достаточно быстро и удается как продолжение нижнего (C) + (RShift). Работает против прыжков и выстрелов (а также защищает от всех «землетрясений»).

(A) + (B) + (C) + (LShift) или (RShift) (←, →) — мега-удар (короткий). Этот удар обладает наименьшим временем «раскрутки», средней дистанцией поражения и самым большим временем восстановления. Также может использоваться после нижнего (C) + (RShift). Работает против прыжков и очень быстрых выстрелов (а также защищает от всех «землетрясений»).

(B) + ↓ (←, →) — мега-удар (длинный). То же время «раскрутки» и восстановления, что и для короткого мега-удара, но самая дальняя дистанция поражения. Работает против прыжков и выстрелов (а также защищает от всех «землетрясений»).

(A) + (C) (↓, ↑) — ложный замах. Может использоваться, чтобы обмануть или напугать противника.

(A) + (B) + (LShift) или (RShift) (←, →) — «ледяное дыхание». Близзард замораживает противника, чтобы нанести ему комбос (пока не оттаял). Не нужно использовать в комбосах «ледяное дыхание» одновременно с «ледяным гейзером», а то получите предупреждение о жульничестве! «Ледяное дыхание» проходит медленнее, чем «гейзер», да и комбинировать его сложнее, но зато и повреждения заметно больше. Выстрел.

(A) + (B) + (LShift) или (RShift) (↓, ↑) — (вблизи от противника) «ледяной гейзер». Близзард создает вертикальную ледяную глыбу и заточает в нее противника, чтобы он не дергался и не мешал работать кулаками. Действует против прыжков.

(A) + (LShift) или (RShift) (→, ↓, ←, ↑) — «боксерская груша». Пока противник беспомощно болтается в хватке Близзарда, бейте его стандартными клавишами. Для начала несколько раз стукните его кнопкой (A), потом, пока его индикатор сознания не восстановился, нажмите другую кнопку: (B) — низкий удар, (C) — средний удар, (LShift) или (RShift) — верхний удар. Нажимая кнопки на геймпаде, противник может ускорить свой выход из захвата. В комбосах считаются именно продолжающие удары, а не захват. Не блокируется (бросок).



*После еды во рту нарушается кислотно-щелочной баланс.*

B + C — (в прыжке) захват противника в воздухе. Применяется в составе комбосов. Не блокируется (бросок).

B + C (←, ↑, →) — Близзард хватает противника, подпрыгивает с ним в воздух и швыряет наземь. Не блокируется (бросок).

### Добивания:

A + B + LShift или RShift (↓, ↓, ←, ↑, →) — Близзард вбивает противника в землю и вышибает ему мозги ударом кулака.

A + B + C + LShift или RShift (↓, ↓, ↓, ↑) — Близзард делает «грушу» и сносит противника куда-то вдаль мощным ударом.

A + B + C + LShift или RShift (↓, →, ↑, ↓, ↑) — Близзард посылает душу противника в рай, остаются только косточки.

### Пожирание почитателей:

A + B + C + LShift или RShift (←, ↑, →, ↓).

## Хаос/Chaos

Хаос некогда был самым могущественным шаманом первого континента, Гондваны, и самым высшим достижением силы ему казался контроль над человеческой эволюцией. Преследуя честолюбивую цель, Хаос применил могущественное заклинание... и сам стал его жертвой. Он превратился в отвратное чудовище и многие годы жил в заточении. Во времена катаклизма Хаос все же умолил богов вернуть ему свободу — но ему придется доказать свое право на свободу и победить всех противников.

### Суперудары

B + LShift или RShift (→, ←) — Хаос хватает противника за шею и кидает его через весь экран. Не блокируется (бросок).

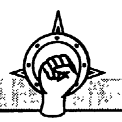
B + C (↑, →) — «медленный плевок». Если противник находится далеко, то Хаос может сопровождать «медленный плевок» «тараном», который не наносит повреждений, но зато подводит его достаточно близко к противнику для других ударов. Вместо этого можно сопровождать «медленный плевок» «ударом задом» или длинным прыжком. Выстрел.

A + LShift или RShift (↑, →) — «быстрый плевок». Этот прием гораздо проще использовать при завершении комбосов, чем «медленный плевок». Выстрел.

B + C (↓, →, ↑, ←) — газовая атака. Во время выполнения приема выстрелы соперника проходят над Хаосом. Когда зеленое облако окутывает соперника, он теряет сознание; соперник может ускорить приход в чувство, если будет быстро нажимать кнопки на геймпаде. Выстрел (не может комбинироваться).

B + C (←, ↑ + ←, ↓ + ←) — Хаос подпрыгивает и приземляется, сотрясая землю и сбивая противника с ног. При точном выборе момента выстрел противника пройдет над Хаосом в момент прыжка.

B + LShift или RShift (↓, →, ↑, ↑ + →, ↓ + →) — удар задом. Хаос прыгает на противника сверху и приземляется на него задом. Держите на геймпаде → или ←, чтобы выбрать направление его отскока. Может использоваться после медленного плевка издали, но с другими приемами со-



четается плохо. После «удара задом» можно применять нижние (C), (B), (A) + (B) и т. д. Атака в прыжке.

(A) + (C) (→, →) — таран. Хаос выставляет вперед плечо и несется на противника. Обычно в случае успеха можно еще несколько раз ударить противника в воздухе. Работает против прыжков.

### Добивания:

(A) + (C) (↓, ↓), затем (A) + (B) + (C) + (LShift) или (RShift) (←, →, ←, →) — Хаос мочится на противника кислотой и сжигает его.

(A) + (B) + (C) + (LShift) или (RShift) (↓ + →, ↑ + →, ↓ + →, ↓ + ←) — проходит только на уровнях, где на заднем плане есть вода; Хаос прыгает в воду (и навсегда отравляет ее).

(A) + (B) + (C) + (LShift) или (RShift) (→, →, →, ←, ←, ←) — Хаос плюет в противника, появляется с другой стороны экрана и ловит собственный плевок! Видимо, противник должен помереть от омерзения.




*Болельщики рискуют утонуть в крови.*

### Пожирание почитателей:

(A) + (B) + (C) + (LShift) или (RShift) (→, ↓, ←).

## Диабло/Diablo

Диабло — зло в самой чистой и неприкрытой форме. Он освободился из своей подземной темницы, привлеченный людскими мучениями и болью во время великого катаклизма. Диабло мечтает покорить планету, чтобы потом терзать ее и превратить в настоящий ад.

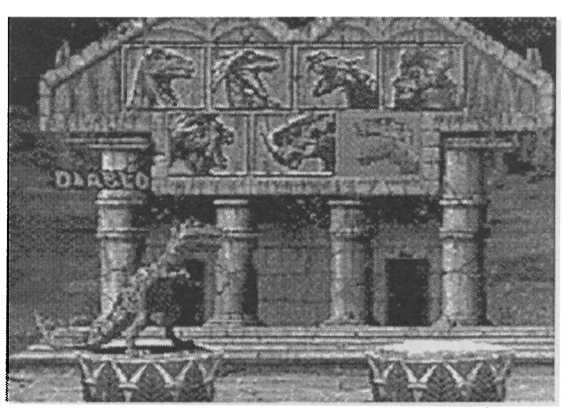
### Суперудары

(B) + (LShift) или (RShift) (↓, →) — Диабло выплевывает огненный шар, который медленно летит по экрану. Может сопровождаться «напрыгиванием», если противник далеко, некоторыми базовыми атаками на средней дистанции и в углу, или же прыжком с ударом, если противник находится на расстоянии целого экрана. Выстрел.

(A) + (C) (↓, →) — быстрый огненный шар. Этот прием значительно проще завершает комбосы, чем «медленный огненный шар». Выстрел.

(A) + (C) (↑, →) — Диабло выдыхает изо рта факел пламени, короткий, но чрезвычайно сильный. Удерживайте кнопки нажатыми, чтобы продлить выдыхание огня до 5 секунд. Если отпустить их сразу же, то Диабло раскрывает рот, но не выдыхает огня. В момент выполнения приема выстрелы противника проходят сквозь Диабло, не причиняя ему вреда. «Факел» на некоторое время лишает жертву сознания. Этот прием слишком медленный, чтобы следовать в комбосах после других приемов, однако он может сопровождаться различными атаками.

(B) + (LShift) или (RShift) (↑ + ←, ↓ + →) — огнемет. Диабло опускает голову и выпускает в но-




*Зло в ничем не прикрытой форме.*

ги противника длинную струю огня. Если жертва стоит в углу, то вслед за «огнеметом» можно выполнить ↓ + (A) — жертва взлетает в воздух, где ее можно ударить еще пару раз. Работает против выстрелов.

(A) + (LShift) или (RShift) (↓, →) — Диабло нагибается, бежит и подбрасывает противника в воздух ударом головы. Работает против прыжков и выстрелов.

(A) + (LShift) или (RShift) (↑, →, ↓) — напрыгивание. Диабло прыгает в воздух и обрушивается прямо на голову противника. После неудачного нападения восстановление происходит почти мгновенно. Атака в прыжке.

(B) + (C) + (LShift) или (RShift) (↑) — телепортация. Диабло исчезает во вспышке адского пламени. Если противник находится неподалеку и не в углу, то Диабло появляется по другую сторону от него. Если противник стоит неподалеку, но в углу, то Диабло возникает на том же самом месте. Огонь, который сопровождает исчезновение, поражает на коротком расстоянии и на некоторое время лишает противника сознания.

### Добивания:

(A) + (B) + (C) + (LShift) или (RShift) (↑ + ←, ↓, ↓ + →) — Диабло сжигает противника струей пламени.

(B) + (C) + (LShift) или (RShift) (→, →, →) — Диабло сжигает противника мощным огненным шаром.

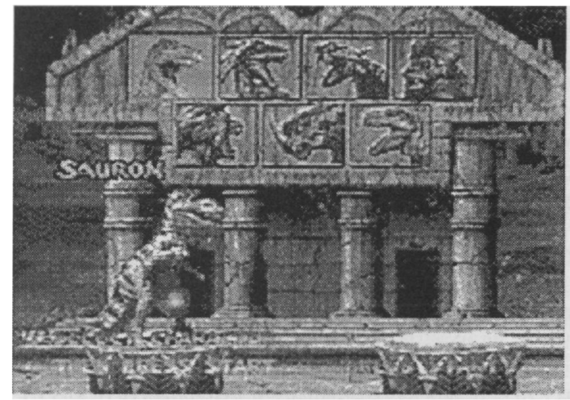
(A) + (C) + (LShift) или (RShift) (↑, ↓, ↑, ↓, ↓) — Диабло топает по земле и посылает противника в открывшуюся огненную расщелину.

### Пожирание почитателей:

(A) + (B) + (C) + (LShift) или (RShift) (↓, ↑, ↓).

## Саурон/Sauron

Саурон — древний ящер, божество Голода. Катастрофа освободила его из тысячелетнего сна, и вскоре Саурон понял: он должен питаться человеческой плотью, чтобы оставаться бессмертным. Голодные человеческие толпы вначале обожествляли его, но жили в постоянном ужасе — и многие бежали под покровительство других титанов. Саурон вынужден побеждать остальных, чтобы питаться их последователями.



*Высокий древний ящер, божество Голода, встретится с сотней маленьких толстеньких поклонниц.*

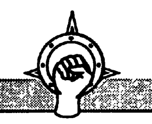
### Суперудары

(A) + (C) (↓, ↑) — Саурон ревет и создает вокруг себя защитное поле. У противника, который окажется в этом поле, сильно убывает сознание. Выстрелы проходят насквозь, не причиняя Саурону вреда. Работает против выстрелов.

(A) + (B) + (LShift) или (RShift) (↑, ↓) — землетрясение. Саурон подпрыгивает и обрушивается на землю; пока противник летит к нему, можно ударить его в воздухе. Может выполняться во время прыжка.

(A) + (LShift) или (RShift) (↓, ↑) — Саурон резко подпрыгивает в воздух и сбивает летящего противника ударом головы. Работает против прыжков.

(B) + (C) (↓, ↑, ↓) — Саурон набрасывается на врага и откусывает от него небольшой кусочек. Атака в прыжке.



(A) + (C) (←, →) — Саурон парализует противника ревом (лишает большей части сознания). Если противник загнан в угол на средней дистанции, можно продолжить (B) или ударом в прыжке. Выстрел.

(B) + (LShift) или (RShift) — (в прыжке) бросок противника в воздухе. Полезен в комбосах. Не блокируется (бросок).

(B) + (LShift) или (RShift) (→, ←) — Саурон кусает противника за шею и кидает через весь экран. Не блокируется (бросок).

## Добивания:

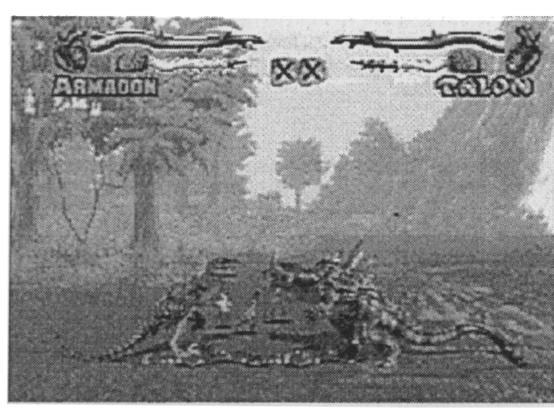
(A) + (B) + (C) + (LShift) или (RShift) (←, →, ←, →, ←) — Саурон хватает противника за горло и трясет его.

(A) + (C) (↓, ↓), затем (A) + (B) + (C) + (LShift) или (RShift) (↑, ↑) — Саурон пожирает поверженного противника, тщательно прожевывая каждый кусок.

(A) + (B) + (C) + (LShift) или (RShift) (↑, ↓, ↑, ↓, ↓) — Саурон расплющивает упавшего противника в лепешку.

## Пожирание почитателей:

(A) + (B) + (C) + (LShift) или (RShift) (↓, ↓, ↑).




*Земля пропитана кровью гигантов.*

## Талон/Talon

Талон был вождем клана хищных ящеров на заброшенном островке в Тихом океане. Когда метеорит изменил форму континентов, остров Талона прикоснулся к суше. Желая обеспечить безопасность жен и детей своего клана, Талон отправляется истреблять все возможные опасности.

### Суперудары

(B) + (C) (←, ↑, →) — Талон прыгает в воздух и вцепляется в голову противника. Держите нажатой кнопку ← или →, чтобы определить направление, в котором он отпрыгнет после приема. Атака в прыжке.

(B) + (C) (→, ↓, ↓ + →) — быстрая атака с отступлением. Засчитывается, как комбос, на три попадания. Работает против выстрелов.

(A) + (LShift) или (RShift) (↓, →) — превращается в сплошной клубок когтей и приближается к противнику. Держите кнопки нажатыми, чтобы прием продолжался дольше. Работает против прыжков.

(A) + (C) + (LShift) или (RShift) (↓, →) — два быстрых удара когтями (хотя засчитывается из них только один). Большинство выстрелов проходит через Талона, не причиняя ему вреда. Прием может сопровождаться различными атаками. Работает против прыжков.

(B) + (LShift) или (RShift) (↓, →) — (вблизи) прыгает на противника и несколько раз кусает его в голову (хотя прием засчитывается как одно попадание). Не блокируется (бросок).

(B) + (LShift) или (RShift) (←, →) — (после удачного удара) прыгает на противника и кусает его в шею. Засчитывается, как комбос, на два попадания. При этом прием должен проводиться только в составе комбоса. В противном случае происходит попытка неудачного броска.

(A) + (C) (→) — очень быстрый бег вперед. Используется как для неожиданного приближения к противнику, так и для фокусов следующего типа: сбейте наземь противника, затем бегите —

вы сможете затолкать его в угол, пока он не успел встать. Во время бега вперед Талон не может блокировать. Прием не наносит повреждений противнику.

(A) + (C) (←) — бег назад. Аналогичен бегу вперед, но есть и исключения. Так, во время бега назад Талон может ставить верхний блок. Может использоваться для ухода от нападения противника.

## Добивания:

(A) + (C) + (LShift) или (RShift) (→, ↓, ←, ↑) — Талон вырывает сердце противника и съедает его.

(A) + (LShift) или (RShift) (→, ↓, ←, ↑) — Талон разрывает противника на кусочки.

(A)+ (B) + (C) + (LShift) или (RShift) (→, ←, ↑, ↓) — Талон свистит, и на его зов прибегает стайка маленьких Талончиков. Они проворно обгладывают жертву до костей.

## Пожирание почитателей:

(A) + (B) + (C) + (LShift) или (RShift) (→, ↓).

# Вертиго/Vertigo

Давным-давно на Земле появилась волшебница из другого измерения — Вертиго. Во время великих боев мезозоя Вертиго была изгнана на Луну верховным магом того времени. Но удар метеорита ослабил силу магического щита, Вертиго смогла вернуться и снова попытаться поработить всю планету.

## Суперудары

(A) + (C) (→, →) — «медленный плевок кислотой». Выстрел.

(B) + (LShift) или (RShift) (→, →) — «быстрый плевок кислотой». Этот прием гораздо проще использовать при завершении комбосов, чем «медленный плевок». Выстрел.

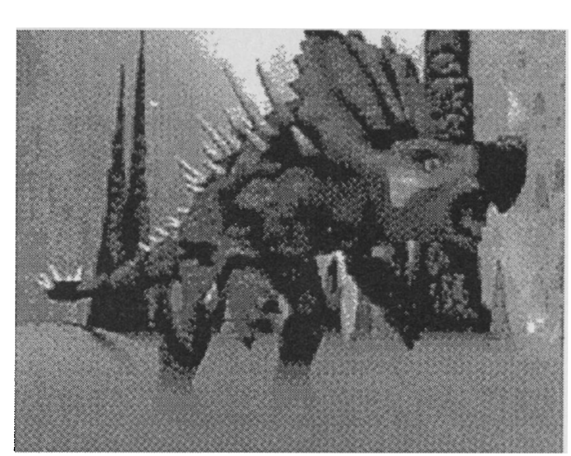
(B) + (C) (←, ←) — (вблизи) гипноз, который не наносит противнику повреждений, но лишает его сознания. Нажимая кнопки на геймпаде, противник может ускорить свое возвращение в обычное состояние. Считается комбосом и не может блокироваться, хотя противник может уйти в прыжке.

(A) + (C) (←, ←) — Вертиго обвивает противника хвостом и подтягивает его к себе. Засчитывается как составная часть комбоса, но не причиняет повреждений. Ненадолго лишает противника сознания, если только он не был без сознания от гипноза, в этом случае он придет в себя и «отблагодарит» вас за доставку. Работает против выстрелов.

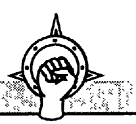
(B) + (LShift) или (RShift) (↓, ↓) — телепортация. Учтите: Вертиго всегда возникает рядом с противником! Нажимая ← или → во время проведения приема, можно выбрать ту сторону, где это произойдет. Не причиняет повреждений.

↓, ↑, ↑ — телепортация в воздух. Вертиго появляется не на земле, а в воздухе. Нажимая ← или → во время проведения приема, можно выбрать ту сторону, где это произойдет. Не причиняет повреждений.

(B) + (C) (→, →) — жалящий удар хвостом.



*Под ногами хрустят города, словно корочка хрупкого льда.*



### Добивания:

B + LShift или RShift (←, ←, ←), затем A + B + C + LShift или RShift (→, →) — Вертиго превращает противника в каменную статую и разбивает ее на части.

B + LShift или RShift (←, ←, ←), затем A + B + C + LShift или RShift (↓, ↑) — Вертиго уменьшает противника до размеров человека и затем съедает его.

A + B + C + LShift или RShift (←, ←, ←, ↓, →) — Вертиго превращает противника в корову; он мычит, убегает и... попадает прямо на бойню!

### Пожирание почитателей:

A + B + C + LShift или RShift (↓, →, ↑).

## Маленькие секреты

### Волейбол

Когда вы находитесь с живым соперником на уровне Саурона (песчаный берег, на заднем плане — разрушенный храм), выполните комбос. Выбежавшие человечки начнут молиться. Пусть один из игроков ударит ближайшего человечка — тело отлетает к другому игроку. Пока человечек не упал на землю, второй игрок тоже должен ударить его. Когда тело пролетит туда-сюда десять раз, появляется сетка и судья, а таймер останавливается. Теперь вы можете играть в волейбол, где вместо мячика используется человек! Когда один из игроков наберет три очка, снова начинается поединок. Кстати говоря, «мячик» можно съесть.

### Кегли

На любом уровне два игрока-Армадона должны одновременно выполнять «смертельное вращение». После трех столкновений колючих шаров, поединок переходит в игру в кегли! Десять почитателей встает вместо кеглей, а игроки сбивают их «смертельным вращением».

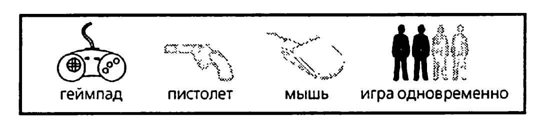
### Летающие коровы

Играйте Хаосом на его «родном» уровне (среди развалин). Добейтесь того, чтобы начался поединок «внезапной смерти» (см. в начале описания), и перед самым его началом, когда на таймере остается 1-2 секунды, выполните «газовую атаку». Если зеленое вонючее облако будет находиться на экране в момент начала раунда «внезапной смерти», то с неба вместо метеоров начинают сыпаться... коровы!!! Впрочем, даже если вам не удается фокус с облаком, то все равно изменения есть: вместо привычных огненных стрел с неба падают кирпичи.

# RISE OF THE ROBOTS

## Восстание роботов

Издатель ............................ **Absolute**
Изготовитель ........................ **Mirage**
Размер ....................................... **1 CD**

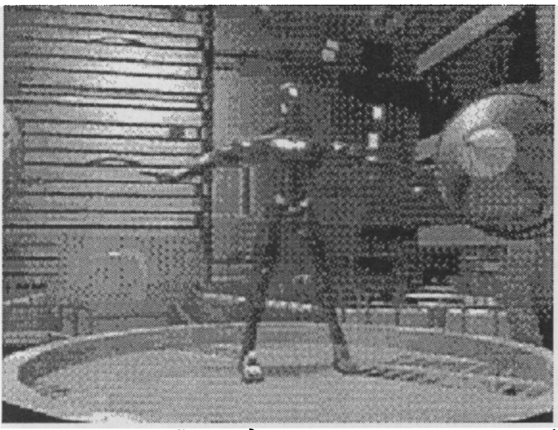



**НАША ОЦЕНКА**
Изображение ............. ★★★★★
Звук ............................ ★★★★
Сюжет/концепция ...... ★★★★

**ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС**
Играть в первый раз ... ★★★
Играть снова и снова .. ★★
Играть с друзьями ...... ★★★★

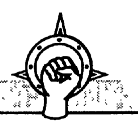
**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** 

На автоматической фабрике корпорации Electrocorp произошло ЧП. Компьютерный вирус EGO, внедрившийся в электронные мозги роботов, поменял их установки, и отныне роботы получают импульсы удовольствия не от созидательного труда, а от разрушения и хаоса. Верховный робот-Супервизор, которому была доверена фабрика, объявил себя «электронным мессией» и собирается устроить революцию роботов на всей планете. Начал он со своих подчиненных и с грехом пополам переоборудовал мирных погрузчиков и строителей в боевые машины.


*Вперед, спасать человечество!*

Конечно, проще всего было бы разнести фабрику атомной бомбой или послать туда бригаду вооруженных до зубов коммандос... однако новейшие секретные разработки Electrocorp в области оружия заставляют отказаться от такого решения. Какая-нибудь пара выстрелов на фабрике, набитой супер-вооружением — и весь комплекс взлетит на воздух, а вместе с ним и изрядный кусок земного шарика. Следовательно, драться придется голыми руками и подручными средствами — клешнями, лезвиями, дисковыми пилами.

Опять же возникает вопрос — кого послать? У бойца-человека не будет никаких шансов на



победу (куда там, голой пяткой на титановую броню...). Робот дерется хорошо, но он мгновенно поддастся действию вируса и перейдет на сторону мятежников. Остается лишь вложить человеческий мозг внутрь стального черепа. Получается киборг, наподобие знаменитого шварценеггеровского Терминатора. Именно такое существо и становится героем игры. Разумеется, киборгу предстоит сначала победить по очереди всех слуг главного негодяя, а потом вступить в единоборство с ним самим. Кстати говоря, «главным злодеем» оказывается довольно-таки тощий и невзрачный робот из серебристого металла, который, однако, умеет по своему желанию менять форму своего тела.

Из ряда других игр-аналогов «Rise of the Robots» выделяется благодаря уникальности своей реализации. Все изображения роботов в различные моменты — при передвижении, нанесении ударов и т.д. — заранее подготовлены в редакторе трехмерных объектов, так что игра смотрится, как потрясающий мультфильм с компьютерной графикой высокого качества. В рекламе игры сообщалось, что структуры некоторых роботов были более сложными, чем компьютерные воплощения спилберговских динозавров из «Парка Юрского периода». Правда это или нет, сказать сложно, но роботы-бойцы смотрятся действительно впечатляюще. Все интерьеры на заднем плане были спроектированы профессиональными дизайнерами; вроде бы интерьер — дело второстепенное, но на самом деле он сильно влияет на восприятие игры.

Итак, по количеству рекламной шумихи, сопровождавшей выход «Rise of the Robots», эта игра вполне заслуживает места в книге рекордов Гиннеса. В общем и целом она следовала всем канонам жанра компьютерных единоборств — хилый сюжет, с трудом объясняющий, вокруг чего устроена «разборка», и ассортимент бойцов, которые страстно желают надавать пинков друг другу. Необычным был состав участников — боевые роботы, отлично синтезированные в трехмерном редакторе «3D Studio». Большие роботы, спецприемы, красивая графика... все слагаемые успеха налицо?

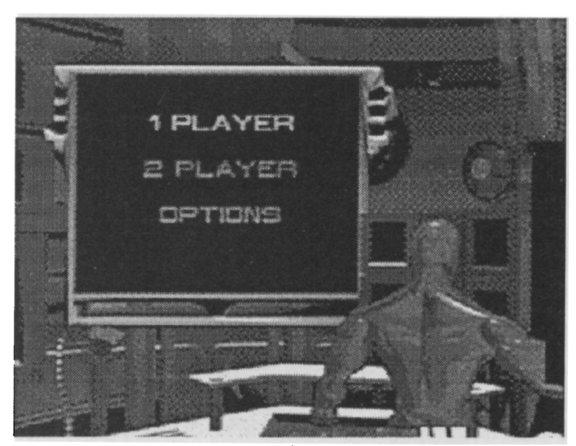
Ничего подобного. После выхода игры она не получила буквально ни одного положительного отзыва — ее ругали на все лады. Увы, команда разработчиков провела слишком много времени за полировкой графики и совершенно забыла пробы ради поиграть в собственное изделие. По «геймплею», то есть непосредственному игровому интересу, «Rise of the Robots» отличается редкостным убожеством; спецприемы почти невыполнимы, бойцы топчутся на месте и не могут запрыгивать противнику за спину... короче, игра с треском провалилась. Тем не менее, приводим полный список спецприемов для тех, кто захочет испробовать все на своем опыте, да и среди других 3DO-единоборств она все же не на последних местах.

# Управление

## Главное меню

**1 Player** — игра для одного игрока. По нелепому капризу авторов игры, вы должны рубиться с компьютером только в роли киборга.

**2 Player** — возможность соревнования двоих соперников. Здесь имеется еще более глупое ограничение: один из игроков обязан играть за киборга, тогда как другой может выбрать любого из роботов-




*Стартовое меню игры.*

соперников.

**Options** — прочее:

**Mission Brief** — поочередное прохождение всех роботов комплекса, от самого первого и до Супервизора. Это основной игровой режим.

**Training** — позволяет игроку потренироваться, выбирая противников по своему вкусу (за исключением Супервизора).

**Options** — настройка игрового уровня сложности, включение/выключение графических вставок, разрешение/запрет суперприемов (приведенных ниже), выбор количества раундов в поединке, а также длительность раундов и используемый язык.

## Приемы

Там, где в описании приема встречается термин «кнопка», может использоваться любая из кнопок ‹A›, ‹B› или ‹C›.

В игре задействованы следующие кнопки:

| | |
|---|---|
| ‹A› | — быстрый удар рукой |
| ‹B› | — средний удар рукой |
| ‹C› | — сильный удар рукой |
| ‹LShift› или ‹RShift› + ‹A› | — быстрый удар ногой |
| ‹LShift› или ‹RShift› + ‹B› | — средний удар ногой |
| ‹LShift› или ‹RShift› + ‹C› | — сильный удар ногой |

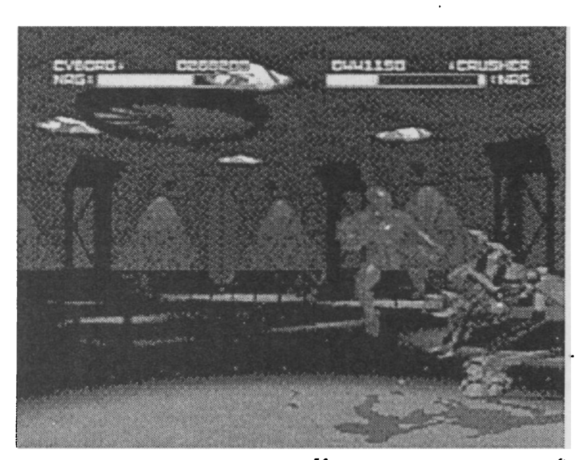
**Внимание!!! Так как в режиме поединка ВСЕ роботы, кроме киборга, сражаются только в правой позиции, мы отходим от принятого соглашения и приводим перечень приемов не для левого, а для правого бойца!!!**

# Полное описание

## Киборг/Cyborg

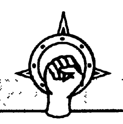
Проект «Эко», одна из самых секретных разработок Electrocorp, по затратам сравнивался лишь с проектом «Лидер», в результате которого на фабрике и появился ненормальный Супервизор.

Сложности, связанные с созданием кибернетического организма, сильно затрудняли продвижение проекта. Мозг человека часто отторгал механические элементы робота, что приводило к неоправданным затратам средств и подопытных людей (хотя точные записи отсутствуют, ходят слухи, будто в разработке опытного образца киборга было «использовано» несколько сотен людей).



*Кто кого сокрушит?*

Тем не менее, все трудности были успешно преодолены, и появился ECO35-2 — полностью работающий двуногий робот-андроид, имитирующий человеческую форму. Гибрид человека и машины сделан из сверхпрочного сплава, выполненного по самым современным технологиям.



**Удар головой с разгона** — ↓, ↑, кнопка.
**Удар плечом** — →, ←, кнопка.

## Погрузчик/Loader

Чрезвычайно прочный и универсальный, робот-Погрузчик на момент своего создания был чудом техники и принес Electrocorp первые коммерческие успехи. Впрочем, с того времени утекло немало воды. Сейчас Погрузчик уже уступает более совершенному роботу-Строителю, но на фабриках Electrocorp все еще трудится несколько Погрузчиков.

Погрузчик достаточно подвижен, несмотря на тяжелую подвеску. Его основная слабость — низкий интеллект. Примитивный процессор, встроенный в робота, не обладает средствами самозащиты. В результате Погрузчик оказывается туповатым противником и не поспевает за более совершенными соперниками. Это не дает ему в полной мере пользоваться своими преимуществами — массивными вилками подъемников и изрядной физической силой.

**Удар вилкой** — ←, ←, кнопка.

## Строитель/Builder

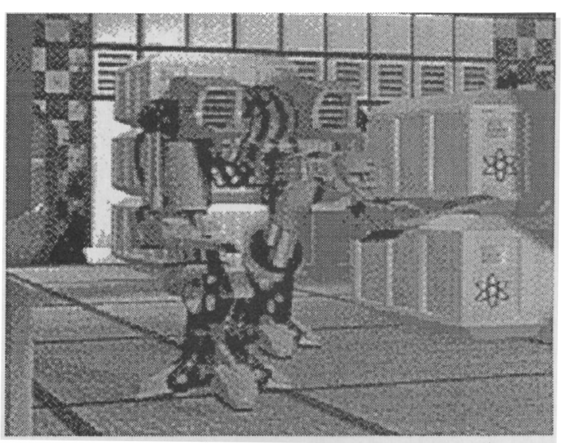
Представитель следующего поколения промышленных роботов Electrocorp, Строитель построен на базе простейшей нейросети. Благодаря ей он может обучаться более сложным задачам, следить за работой производственных линий и участвовать в процессе сборки. Разработчики оснастили робота мощными руками и устойчивым, низким центром тяжести. Его громадные руки могут описывать чудовищную дугу и обрушивать на противника удар силой в несколько тонн.

Внешне Строитель смахивает на гориллу и часто наклоняется вперед, чтобы массивным корпусом прикрыть непрочные части подвески. Низкий интеллект заставляет его часто переходить в глухую оборону, однако пробить его в таком положении очень сложно.

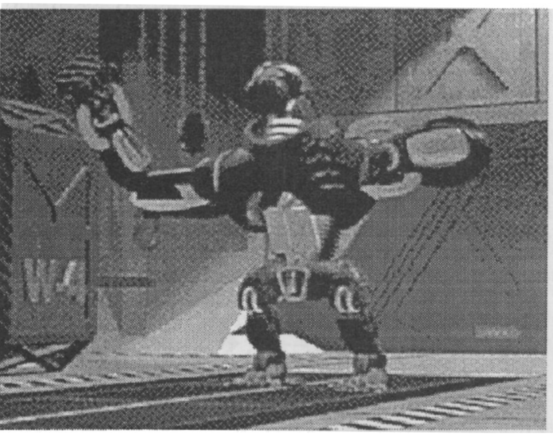
**Подъемник** — ↓, →, ↑.
**Напрыгивание** — ↓, ←, ↑.

## Сокрушитель/Crusher

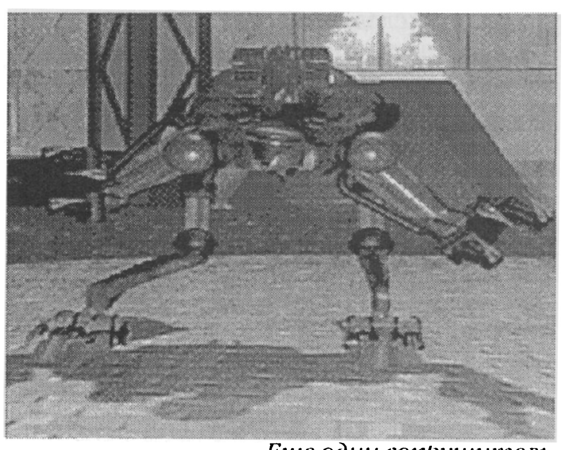
Сокрушитель был разработан специально для работы на заводах Electrocorp и никогда не выпускался серийно, на коммерческой основе. Хотя его



*Погрузчик ищет контейнер.*



*Строитель готов к бою.*



*Еще один сокрушитель.*

основная задача — уничтожение тяжелых и вредных отходов производства, Сокрушитель проектировался специально для разборки роботов, не повинующихся командам. Проще говоря — это робот-убийца, способный догнать и победить в бою почти любого робота с помощью своих клешней.

Процессор Сокрушителя не так уж отличается от процессора самого киборга. Робот анализирует информацию о противнике и находит его слабые места. Внешность Сокрушителя может произвести обманчивое впечатление непрочности. На самом деле его клешни на редкость сильны, а мощные механические челюсти быстро завершают их работу.

**Вращение клешнями** — ↓, ←, кнопка.
**Удар плечом** — →, ←, кнопка.

## Боевик/Military

Участие Electrocorp в правительственных проектах давало корпорации громадную прибыль. Среди таких проектов был и сверхсекретный боевой робот. Во время переворота на фабрике как раз проходило испытания несколько экспериментальных образцов. Похоже, вирус EGO овладел сознанием этих совершенных машин разрушения.

Боевики созданы специально для сражений. Они оснащаются мощным самообучающимся процессором, к тому же в них закладываются программы рукопашного боя, а искусственный интеллект помогает приспособиться к любой нестандартной ситуации. Руки-ноги Боевика действуют как палицы, нанося противнику сокрушительные удары.

**Катапульта** — ↓, ↑, кнопка.
**Кибер-удар** — →, ←, кнопка.

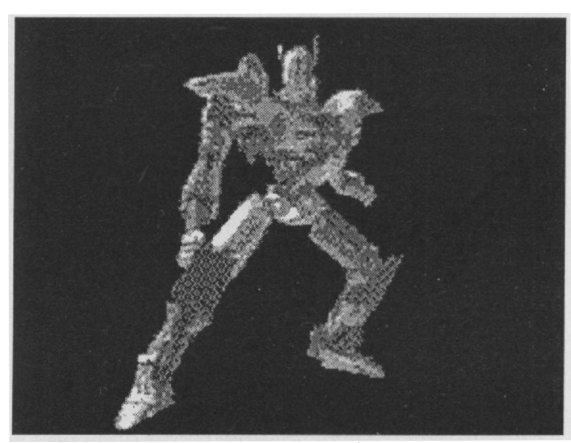
*Киборг готовится к ответственному заданию.*

## Охранник/Security

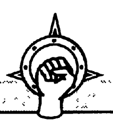
Еще один робот, созданный специально для сражений. Рост Охранника достигает 3,5 метров! Он относится к следующему поколению военных роботов. Когда-то крупные роботы, несмотря на всю мощь и вооружение, плохо справлялись с мелкими противниками и даже людьми, однако новая технология, примененная в Охраннике, позволила снять это ограничение.

Корпус Охранника изготовлен из специально облегченного материала, повышающего подвижность машины. Установленный на спине реактивный двигатель помогает ему совершать высокие прыжки. Громадный, выкрашенный в ярко-красный цвет (чтобы было удобнее разглядеть машину во время испытаний), Охранник всем своим видом словно предупреждает об опасности.

**Реактивный удар в полете** — ↓, ↓, кнопка.

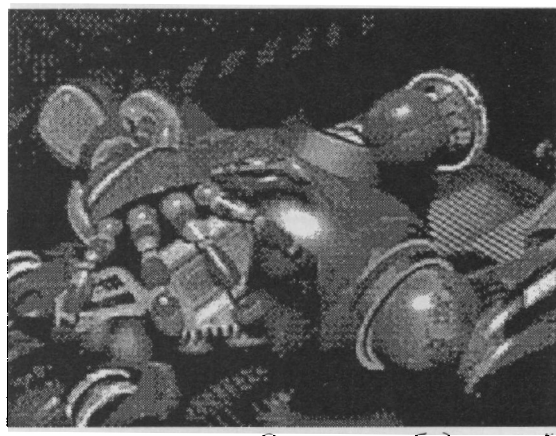


*Охранник всегда на свем посту.*



### Супервизор/Supervisor

Конструкция Супервизора сильно отличается от канонов классической роботехники. Это новый шаг в области металлургии и искусственного интеллекта. Супервизор был первым роботом, призванным заменить людей не на рабочих местах, а в директорском кресле. Он обладает самосознанием, а обучающаяся нейросеть позволяет Супервизору мыслить в полном смысле слова. Робот состоит из полиморфного титанового сплава. Изменяя параметры электрического заряда, Супервизор может произвольно менять свою форму и превращаться во что угодно.



*Отмучился, бедненький.*

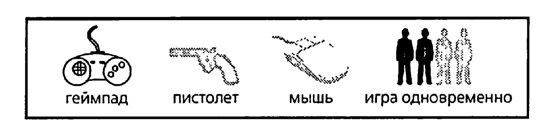
# Маленькие хитрости

На экране с главным меню нажимайте комбинацию ←, ←, →, →, и повторяйте ее снова и снова. После того, как экран озарится голубой вспышкой, вы сможете играть за Супервизора. К сожалению, этот секретный код ненадежен — даже если он получится у вас один раз, нет никакой гарантии, что вы сможете воспроизвести его снова.

# SAMURAI SHODOWN

## Разборка Самураев

Издатель ............... **Crystal Dynamics**
Изготовитель ........ **Crystal Dynamics**
Размер ........................................ **1 CD**



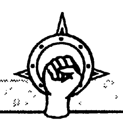

| НАША ОЦЕНКА | | ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС | |
|---|---|---|---|
| Изображение | ★★★★★ | Играть в первый раз | ★★★★★ |
| Звук | ★★★★★ | Играть снова и снова | ★★★★★ |
| Сюжет/концепция | ★★★★★ | Играть с друзьями | ★★★★★ |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** ☆☆☆☆☆

Загадочное словечко Shodown, вынесенное в название игры, происходит от английского Showdown, то есть «разборка». Итак, разбираются между собой представители различных течений боевых восточных единоборств из многих стран мира (хотя в основном преобладают японцы), а проблема стара, как мир: кто круче? В отличие от многих игр того же жанра, главная сила бойцов — в умении владеть холодным оружием. Для поклонников более спортивных методов предусмотрен режим сражения без оружия. Samurai Shodown пользуется лишь чуть меньшей известностью, чем сериал Mortal Kombat, в первую очередь благодаря игровым автоматам и приставке NeoGeo — интересно, что на 3DO игра смотрится, пожалуй, еще лучше. В Samurai Shodown успешно воплощены все слагаемые коммерческого успеха: блестящая техническая реализация, классная рисованная графика, хорошо сбалансированный набор достоинств и недостатков разных бойцов, а также широкий арсенал обычных и специальных приемов. Техника боя весьма разнообразна; есть удары ближние и дальние, быстрые и медленные, колющие и рубящие... И все же главное в играх, подобных Samurai Shodown — уме-



*Доска почета Сыктывкарского шарикоподшипникового завода.*



ние создателей отыскать что-то неожиданное и оригинальное. Например, великолепной находкой являются «сюрпризы», которые кто-то исподтишка мечет на поле; среди них могут оказаться, скажем, куски курицы, восстанавливающие здоровье, или бомбы замедленного действия.

Поединок в Samurai Shodown состоит не из мельтешения и беспорядочного града ударов, а из редких, хорошо рассчитанных и молниеносных атак. Тот, кто допустит просчет и сгоряча рванется в бой, рискует нарваться на неотразимую комбинацию из двух-трех приемов; такие вещи кончаются очень плохо. Остается лишь процитировать одного из персонажей Samurai Shodown, красавчика Укие: «Незачем без толку махать мечом. Один-два точных удара — и все кончено».

# Отличительные особенности игры

### Ярость

По ходу поединка боец может впадать в ярость — вы узнаете об этом по его внешнему виду. Разъяренный боец становится красным, как рак. Его удары оказываются более смертоносными, но снижение самоконтроля в таком разгоряченном состоянии также делает его более уязвимым для противника.

### Клинч

Иногда в начале уровня бойцы сходятся в клинче и начинают топтаться на одном месте. На экране появляется изображение кнопки. Как можно быстрее и чаще нажимайте (A). Если вам повезет и ваши нажатия происходили чаще, чем у соперника, то вы сохраните свое оружие, тогда как он останется «пустым». Впрочем, в Samurai Shodown даже голыми руками и ногами можно сделать достаточно много.

Если же такая неприятность произошла с вами, постарайтесь подобраться к своему потерянному оружию и нажать кнопку (A) — и вы снова окажетесь в полном вооружении.

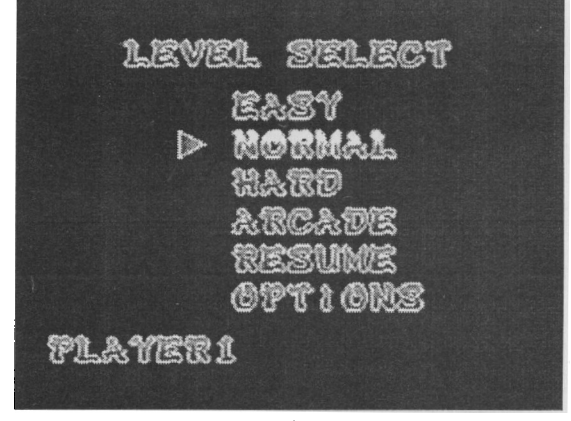
# Меню игры

←, →, ↑, ↓ — перемещение в игровых меню.

(A), (B), (C) — выбор пунктов.

### Главное меню

Главное меню Samurai Shodown состоит из следующих пунктов:




*Выбор уровня сложности.*

**Easy** — игра на легком уровне.

**Normal** — игра на обычном уровне.

**Hard** — игра на сложном уровне.

**Arcade** — игра в режиме «игрового автомата».

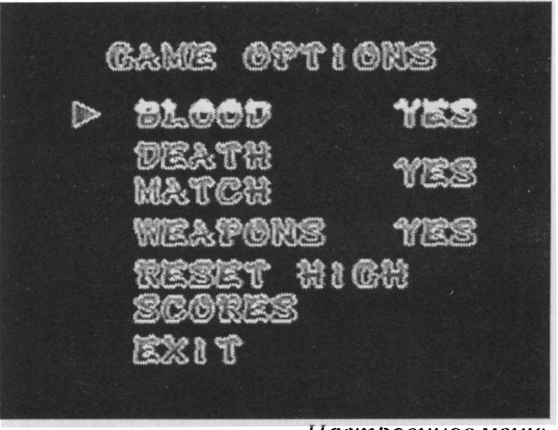
**Resume** — продолжение ранее сохраненной игры (только для одного игрока).

**Options** — настройка игровых параметров:

- Blood — разрешение/запрет крови на экране.
- Death Match — режим «смертельного поединка».

| | |
|---|---|
| Weapons | — выбор между использованием оружия или сражением только голыми руками. |
| Reset High Scores | — сброс таблицы рекордов. |
| Exit | — возврат к главному меню. |

Чтобы подключиться в игре вторым игроком, следует нажать кнопку (P) на втором геймпаде во время выбора персонажа или же непосредственно во время поединка. Обратите внимание: при продолжении поединка игрок-победитель не может сменить своего персонажа, для этого необходимо начать игру заново.



*Настроечное меню.*

# Приемы

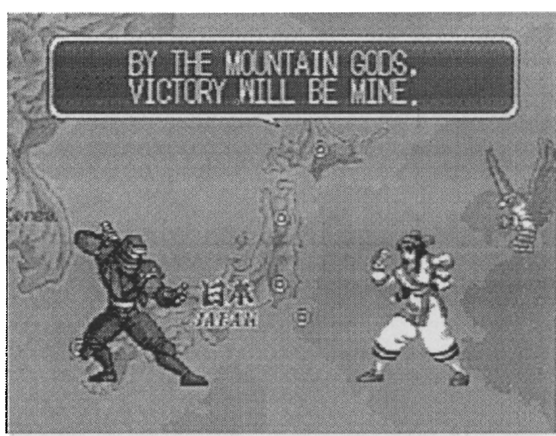
## Общие удары

Каждый персонаж может выполнять следующие удары:

| | |
|---|---|
| (A) | — быстрый, но слабый и короткий удар. |
| (B) | — средний удар. |
| (C) | — сильный и длинный, но медленный удар. |
| (RShift) + (A) | — слабый удар ногой. |
| (RShift) + (B) | — средний удар ногой. |
| (RShift) + (C) | — сильный удар ногой. |
| ← держать | — блок. |
| →, → | — рывок вперед. |
| ←, ← | — быстрое отступление. |

Кроме того, у бойцов имеются некоторые другие тривиальные приемы, специфичные для каждого персонажа — например, ↓ + 👊 часто выполняет мощный удар вроде апперкота, а ↓ + удар ногой позволяет пинаться из нижней стойки или выполнять подсечку.

Там, где в описании приемов указано 👊, может использоваться любая из кнопок (A), (B) или (C). Вместо «удара ногой», соответственно, может применяться любая из комбинаций для удара ногой.



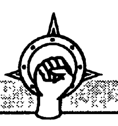
*"Видел я этот Хоккайдо, небольшой, в общем-то, островок".*

## Игровые персонажи и их суперудары

### Хаомару/Haohmaru

| | |
|---|---|
| ***Возраст:*** | 25. |
| ***Место рождения:*** | Мусаси-но-Куни, Япония. |
| ***Оружие:*** | меч катана. |

Кровожадный самурай, готовый в любую секунду выхватить меч из ножен, пользуется известностью в первую очередь за свои мощные удары и убийственную скорость движений.



Прототипом Хаомару была историческая и очень известная в Японии личность — легендарный мастер фехтования Миямото Мусаси, изобретатель кэндо. Мусаси и Кодзиро Сасаки (см. описание Укие Татибаны) были давними соперниками. Их последний поединок состоялся на острове Гайрю — вполне реальное место, хотя на игровой карте оно расположено вовсе не там, где в действительности. Если верить историческим хроникам, Мусаси убил Кодзиро первым же ударом деревянного меча, вырезанного им во время путешествия на остров.




*Ты записался в самураи ?!*

**Смерч** — ↓, ↓ + →, → + ●.
**Полумесяц** — →, ↓ + ←, ↓, ↓ + → + ●.
**Броски:** — → + B (или → + C).
— → + RShift + B (или → + RShift + C).

## Накоруру/Nakoruru

***Возраст:*** 17.
***Место рождения:*** Хоккайдо, Япония.
***Оружие:*** нож танто.

Ангелочек из северо-японской народности айны. Накоруру мечтает спасти свой народ, а заодно и избавить всю Землю от зла и насилия (и, надо признаться, выбирает для этого довольно странный способ).

В 1788 айны населяли остров Хоккайдо и еще не были покорены японцами. Сегодня численность этого племени составляет всего несколько тысяч человек.



*Каждое бревно - это нерожденный Буратино.*

**Огненная низкая атака** — ←, ↓ + ←, ↓ + ●.
**Огненная высокая атака** — ↓, ↓ + →, → + ●.
**Огненный сокол** — →, ↓ + →, ↓, ↓ + ←, ← + ●.
**Полет на соколе** — ↓, ↓ + ←, ← + RShift + A.
**Нападение с воздуха** — (во время полета на соколе) ↓ (или ↓ + ←, или ↓ + →) + ● (или удар ногой).
**Огненная стрела** — (во время полета на соколе) ● или удар ногой.
**Вызов сокола** — (оказавшись без оружия) ↓, ↓ + ←, ← + RShift + A, или ←, ↓ + ←, ↓, ↓ + →, → + ●.
**Треугольный прыжок** — во время прыжка к краю экрана нажать стрелку в направлении, противоположном направлению прыжка.
**Броски:** — → + B.
— → + C.

— ➔ + (C) (без оружия).
— ➔ + (RShift) + (B).

***Примечание**: летая на соколе, вы можете двигаться в любом направлении. Если подняться наверх, увеличивается дальность «огненной стрелы». Однако противник все равно может наносить вам удары, причем повреждения от них увеличиваются. Чтобы спуститься на землю немедленно, нажмите ⬇. Кроме того, вы автоматически спускаетесь, если в течение некоторого времени ничего не сделаете.*

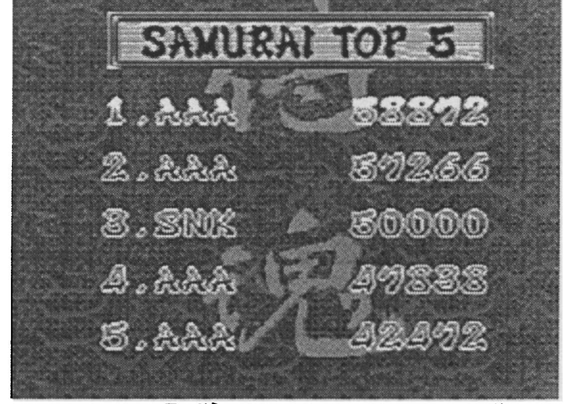
## Укие Татибана/Ukyo Tachibana

***Возраст:*** 24.
***Место рождения:*** Оми, Япония.
***Оружие:*** меч иаи-то.

Щеголь и дамский любимец, Укие — главный и самый опасный противник Хаомару. Прототипом Укие является исторический персонаж Кодзиро Сасаки, главный соперник известного фехтовальщика Миямото Мусаси. Кодзиро любил женщин и сражался необычно длинным мечом. Его игровой прием «разрубание ласточки» (цубамэ-гаэси) позаимствован прямо из литературы — утверждают, что Кодзиро отрабатывал точность и скорость удара на летящих ласточках.

**Тысяча мечей** — ⬇, ⬇ + ➔, ➔ + 💣.
**Разрубание ласточки** — (в прыжке) ⬇ + ⬅, ⬇, ⬇ + ➔, ➔ + 💣.
**Броски:** — ➔ + (B).
— ➔ + (C).
— ➔ + (RShift) + (B).
— ➔ + (RShift) + (C).

***Примечание:** загадочные шарики, которые летят на землю во время «тысячи мечей» — оказывается, это дольки разрубленного Укие яблока. Пожалуй, без специального разъяснения и не догадаешься.*



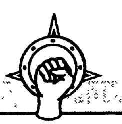
*Войдите в пятерку сильнейших.*

## Дзюбэй Ягю/Jubei Yagyu

***Возраст:*** 39.
***Место рождения:*** Япония.
***Оружие:*** «самурайская пара» — большой меч дайсе и малый меч вакидзаси.

Дзюбэй — защитник империи. Он неукоснительно следует заповедям «бусидо» самурайского кодекса чести и требованиям долга. Его прототипом также послужил реальный человек, Ягю Мицуеси Дзюбэй, советник японских сегунов (императоров-воевод), известный фехтовальщик с навыками ниндзя. Повязка на глазу появилась у него от травмы, полученной в детстве.

**Цунами** — ➔, ⬇, ⬇ + ➔ + 💣.
**Гейзер** — ⬇, ⬇ + ➔, ➔ + 💣.
**Сто мечей** — многократно нажать 💣.
**Броски:** — ➔ + (B) или ➔ + (C).
— ➔ + (RShift) + (B) или ➔ + (RShift) + (C).



## Галфорд/Galford

***Возраст:*** 20.
***Место рождения:*** Сан-Франциско, США.
***Оружие:*** меч ниндзя-то.

Американский ниндзя Галфорд вдвоем со своей неразлучной собакой Поппи пытаются навести на Западе порядок и создать там хорошие условия для всех любителей помахать мечом.



*Этим зрелищем лучше любоваться издалека.*

**Плазменное лезвие** — ↓, ↓ + →, → + 🖰.
**Нападение пса** — ↓, ↓ + ←, ← + 🖰.
**Пес вцепляется в горло** — ↓, ↓ + ←, ← + (RShift) + (A).
**Пес сбивает противника наземь** — ↓, ↓ + ←, ← + (RShift) + (B).
**Размножение ниндзя** — →, ←, ↓ + ←, ↓, ↓ + → + (A), (B), (RShift) + (A) или (RShift) + (B).
**Треугольный прыжок** — во время прыжка к краю экрана нажать стрелку в направлении, противоположном направлению прыжка.
**Броски:** — (в воздухе) ↓ + (B) или ↓ + (C).
— (в воздухе) ↓ + (RShift) + (B) или ↓ + (RShift) + (C).
— → + (B) или → + (C).
— → + (RShift) + (B) или → + (RShift) + (C).
— →, ↓, ↓ + → + удар ногой.

***Примечания:***
*1. Настоящее положение Галфорда после размножения определяется нажатой кнопкой; (A) — крайнее левое, (RShift) + (B) — крайнее правое.*
*2. «Нападение пса» может блокироваться, если противник просто побежит навстречу (именно побежит, а не пойдет!).*

## Кесиро Сэнре/Kyoshiro Senryo

**Возраст:** 30..
***Место рождения:*** Эдо, Япония.
***Оружие:*** нагината.

Кесиро — актер национального японского театра «кабуки». Похоже, критики довели его до форменного безумия, и он отныне вымещает свою обиду на первом встречном. В японской литературе Кесиро описывается как актер и фехтовальщик на мечах (хотя в игре он пользуется нагинатой).




*Решающий удар.*

**Огненный веер** — ↓, ↓ + ←, ← + 🖰.
**Прыжок льва** — ↓, ↓ + ←, ← + удар ногой.

**Огненное дыхание** — ↓ + ←, ↓, ↓ + →, → + 💣.
**Огненное колесо** — (во время прыжка) ↓ + (C).
**Броски:** — → + (B) или → + (C).
— → + (RShift) + (B).
— → + (RShift) + (C).

## Ван Фу/Wan Fu

***Возраст:*** 35.
***Место рождения:*** Сейан, Китай.
***Оружие:*** дау, или в просторечии — тесак.

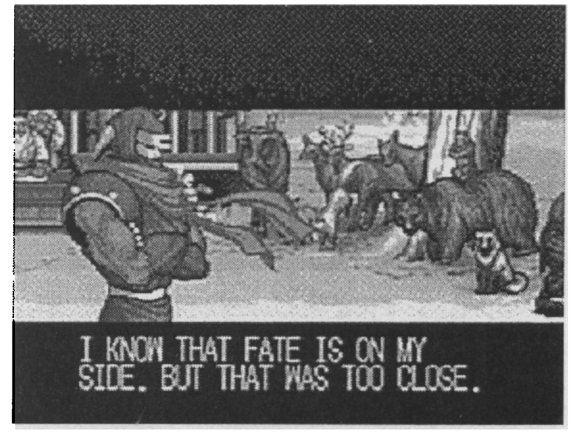
Воевода Ван Фу приехал в Японию, чтобы нанять самых сильных воинов для своей армии. На самом деле в Китае на момент проведения турнира правила совсем другая династия, так что Ван Фу никак не мог быть королем (как он утверждает).

**Бомба Конфуция** — ↓, ↓ + ←, ← + 💣.
**Смерч** — →, ↓, ↓ + → + 💣.
**Броски:** — → + (B).
— → + (B) (без оружия).
— → + (C).
— → + (C) (без оружия).
— → + (RShift) + (B).
— → + (RShift) + (C).

## Шарлотта/Charlotte

***Возраст:*** 27.
***Место рождения:*** Версаль, Франция.
***Оружие:*** рапира.

Поначалу ходил слух, будто прототипом Шарлотты была знаменитая Шарлотта Кордэ, убившая Марата, но в этом нет никакой логики — ведь Шарлотта из Samurai Shodown явно не относится к роялистам! На самом деле Шарлотта списана с одной дамочки по прозвищу «Роза Версаля», персонажа японских комиксов в стиле «манга», которая одевалась в мужскую одежду и возглавляла охрану в Версальском дворце, а потом перешла на сторону революции.



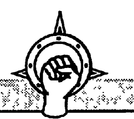
*Еще одна победа.*

**Стена энергии** — ↓ + ←, ↓, ↓ + → + 💣.
**Град ударов** — многократно нажимать 💣.
**Броски:** — → + (B) или → + (C) или → + (RShift) + (B).

## Там Там/Tam Tam

***Возраст:*** 19.
***Место рождения:*** Зеленый Ад.
***Оружие:*** кривой меч.

Там Там, мститель из племени инков, разыскивает мистический камень Паренке, который может спасти его деревню от уничтожения. Не совсем понятно, почему инка обращается к пернатому змею Кецалькоатлю, богу ацтеков, а выглядит, как новозеландский воин из племени маори. К тому же инки не были знакомы со сталью. Есть и другие нелепицы. Видимо, создатели игры не сильны в этнографии.



**Мура Габура** — ↓, ↓ + →, → + ●.
**Пагуна Диос** — ↓, ↓ + ←, ← + удар ногой.
**Пагуна Пагуна** — ← недолго удерживать, затем → + ●.
**Ахау Габури** — →, ↓ + →, ↓, ↓ + ←, ← + ●.
**Броски:** — → + (B) или → + (RShift) + (B).
— → + (C).

## Землетрясение/Earthquake

***Возраст:*** 29.
***Место рождения:*** Техас, США.
***Оружие:*** нагэ гама (то же самое, что и «кусаригама» — серп с гирей на цепи, но с укороченной рукояткой).

Да, в Техасе живут рослые ребята! Этот ниндзя чудовищных размеров (его рост около трех метров) старается заграбастать все деньги, которые только окажутся в поле его зрения. История умалчивает о том, откуда в Техасе взялись ниндзя — особенно, если учесть, что на момент проведения турнира штата Техас вообще не существовало.

**Удар задом** — (во время прыжка) ↓ + удар ногой многократно.
**Вращающееся лезвие** — ● многократно.
**Треугольный прыжок** — во время прыжка к краю экрана нажать стрелку в направлении, противоположном направлению прыжка.
**Броски:** — → + (B) или → + (RShift) + (B).
— → + (RShift) + (C).

## Гэнан Сирануи/Genan Shiranui

***Возраст:*** 26.
***Место рождения:*** Онигами (Остров Дьявола), Япония.
***Оружие:*** азами — перчатка с железными когтями.

Гэнан — «они», самый обычный демон японского происхождения. Видимо, уродливая внешность Гэнана вызывает в нем комплекс неполноценности. Бедняга настолько стесняется окружающих, что старается поскорее прикончить их и разделать на куски своими смертоносными железными когтями.

**Ядовитое облако** — ↓, ↓ + →, → + ●.
**Вращающееся лезвие** — →, ↓, ↓ + → + ●.
**Броски:** — → + (B).
— → + (RShift) + (B).

## Хандзо Хаттори/Hanzo Hattori

***Возраст:*** 34.
***Место рождения:*** Дэва, Япония.
***Оружие:*** меч ниндзя-то.

Самый могущественный из всех ниндзя клана Ига, Хандзо служит воплощением холодного и бесстрастного профессионализма.

**Сюрикен** — ↓, ↓ + →, → + удар ногой.
**Дракон ниндзя** — ← недолго удерживать, затем → + ●.
**Треугольный прыжок** — во время прыжка к краю экрана нажать стрелку в направлении, противоположном направлению прыжка.
**Размножение ниндзя** — →, ←, ↓ + ←, ↓, ↓ + → + (A), (B), (C).

**Броски:**
— (в воздухе) ↓ + B или ↓ + C.
— (в воздухе) ↓ + RShift + B или ↓ + RShift + C.
— → + B или → + C.
— → + RShift + B или → + RShift + C.
— →, ↓, ↓ + → + удар ногой.

# Маленькие хитрости

## Смена цвета костюма

### При игре с человеком

Для того, чтобы перекрасить костюм вашего персонажа в цвет второго игрока, во время выбора персонажа следует удерживать нажатой кнопку RShift и нажать кнопку C.

### При игре с компьютером

Вы можете сделать так, чтобы цвет костюма у компьютерного бойца совпадал с вашим (воздержимся от неуместных вопросов, зачем это нужно; захотелось, и все тут!). Начните игру для одного. Затем пусть в нее включится второй соперник; используйте того персонажа, которого выбрал компьютер. Убейте первого игрока. Не продолжайте игру (т.е. во время отсчета времени при надписи Continue? не нажимайте кнопки на геймпаде)!!! Когда снова пойдет режим игры для одного, опять включите игрока с джойстика 1 и выберите для него игрока, которого взял компьютер (не в первый, а во второй раз). Убейте игрока 2. Теперь, когда снова пойдет игра для одного, ваш персонаж будет в точности похож на противника.



*Ниизюцу против феминизма*

## Отладочный режим

Наконец, последний из фокусов для Samurai Shodown — включение отладочного режима. Начните игру и проиграйте. Не продолжайте!!! Когда вы снова окажетесь на экране главного меню, выберите строку Resume. Оказавшись на очередном экране, нажмите следующую последовательность кнопок: ←, X, ↓, ↑, →, ←, ↑, X.

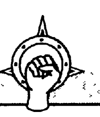
### Выбор любого уровня

Чтобы выбрать любой уровень, выделите имя вашего персонажа и нажимайте кнопки LShift и RShift — обратите внимание на то, что номер уровня в строке меняется.

### Убывающее здоровье

Кроме того, в отладочном режиме имеется еще одна возможность. Если во время поединка нажать LShift + RShift, здоровье противника начнет убывать прямо на глазах. Впрочем, убить его таким способом невозможно — все равно придется нанести добивающий удар.

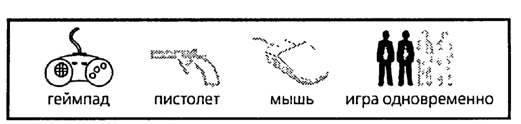
***Обратите внимание** — чтобы выйти из отладочного режима, недостаточно просто выключить приставку. Информация хранится в ПЗУ, поэтому вам придется удалить все записанные игры Samurai Shodown.*



# S.H.A.D.O.W.: WAR OF SUCCESSION

## S.H.A.D.O.W.: война наследования

Издатель .......... **Tribeca Digital Studios**
Изготовитель ... **Tribeca Digital Studios**
Размер ........................................ **1CD**

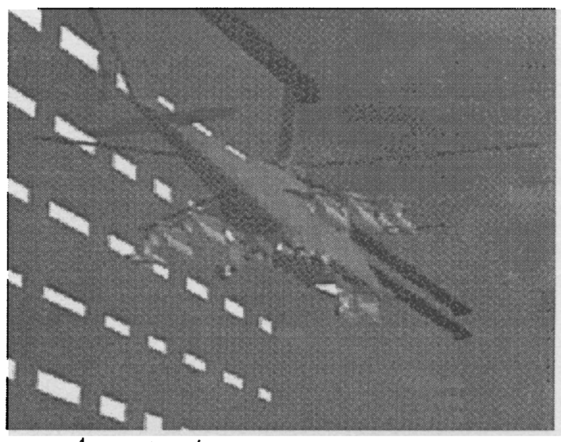



| НАША ОЦЕНКА | | ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС | |
|---|---|---|---|
| Изображение | ★★★☆☆ | Играть в первый раз | ★★☆☆☆ |
| Звук | ★★★☆☆ | Играть снова и снова | ★☆☆☆☆ |
| Сюжет/концепция | ★★☆☆☆ | Играть с друзьями | ★★★☆☆ |

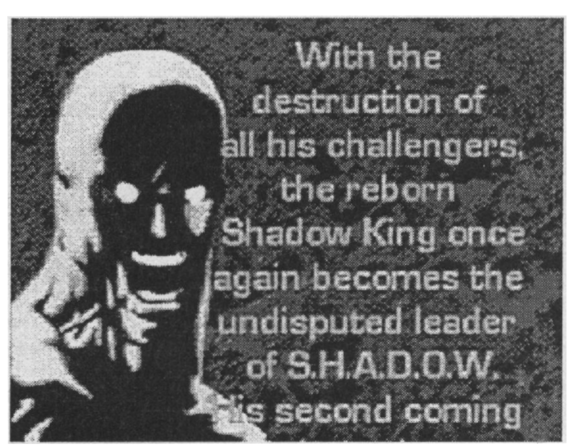
**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**



Сенсационная новость облетела страницы газет: при загадочном взрыве в шикарном пентхаузе небоскреба погиб Кинкейд Сторм, миллиардер и известный филантроп. Широкая публика и не знает о том, что человеколюбивый Сторм на самом деле был главой преступного синдиката под названием SHADOW (сокращение от английских слов, означающих Синдикат Ненависти, Анархии, Разрушения и Организованной Преступности). Так как слово shadow означает «тень», Сторм носил титул Теневого Короля. Кстати говоря, гибель Сторма была отнюдь не случайной — боевой вертолет без опознавательных знаков завис напротив окон пентхауза и разнес его ракетным залпом. Однако империя преступности не может оставаться без императора. Свои права на SHADOW предъявило сразу несколько че-



*А этот вертолет мы вставили в книгу "по вашим многочисленным просьбам".*




*У вас еще не пропало желание стать Теневым Королем?*

ловек. Каждым движут свои причины: алчность, месть или что-то иное. Итак, «Король умер — да здравствует Король!»? Да, но сначала претенденты должны разобраться между собой. А поскольку все они — решительные люди без комплексов, то решили устроить турнир, где проигравшие выбывают... на тот свет. Тот, кто останется в живых, станет новым Теневым Королем и будет руководить SHADOW.

Игра создана под явным влиянием Mortal Kombat, однако от своего великого прототипа не взяла ничего хорошего. Собственно, это — самые убогие единоборства из всех существующих на 3DO, как по графике, так и по игровому интересу... и все же ради полноты картины приведем описание и для «S.H.A.D.O.W.»

Последнее замечание перед тем, как приступить к перечислению приемов. В турнире участвует семеро бойцов, однако имеется один скрытый, восьмой персонаж. С ним вы сможете сразиться лишь на уровне сложности Hard.

# Меню игры

Перемещение в игровых меню производится клавишами крестовины геймпада, а выбор пунктов — кнопками (A), (B) и (C).

Главное меню состоит всего из трех пунктов:

| | |
|---|---|
| **Beginner** | — игра на начальном уровне сложности. |
| **Intermediate** | — игра на среднем уровне сложности. |
| **Advanced** | — игра на повышенном уровне сложности. |

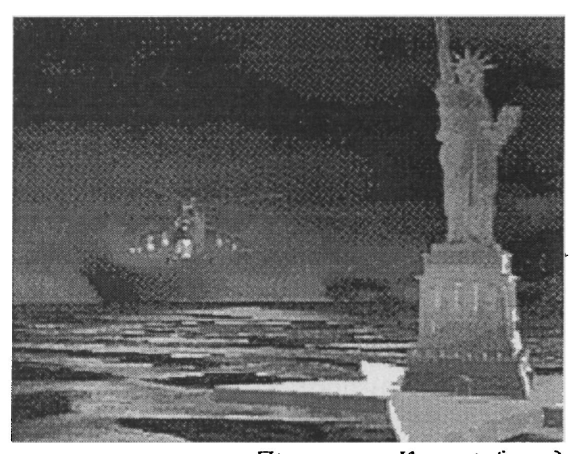
Чтобы подключиться к игре вторым игроком, следует нажать кнопку (P) на втором геймпаде во время выбора персонажа или же непосредственно во время поединка.

# Приемы

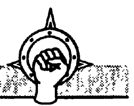
## Базовые приемы

Некоторые базовые приемы выполняются одинаково для всех бойцов:

| | |
|---|---|
| (A) | — удар рукой. |
| (B) | — удар ногой. |
| (RShift) | — блок. |
| → + (A) | — сильный удар рукой. |
| → + (B) | — сильный удар ногой. |
| ← + (B) | — подсечка. |
| ↓ + (A) | — апперкот. |
| ↓ | — приседание. |
| ↓ + (B) | — удар ногой в приседании. |
| ↓ + (RShift) | — блок в приседании. |



*Прилетит Копперфильд в голубом вертолете.*



**Ближний бой:**

| | |
|---|---|
| (B) | — удар коленом. |
| ← + (A) | — бросок. |

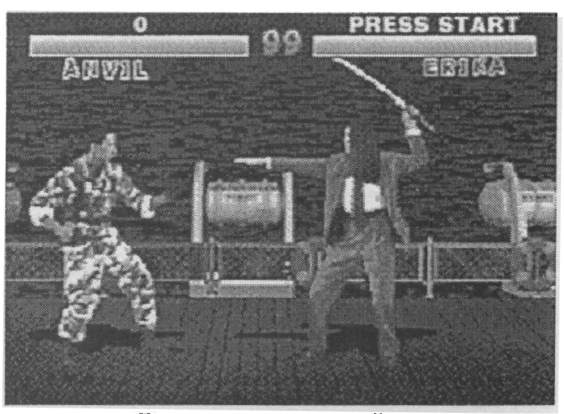
# Игровые персонажи и их спецприемы

Специальные приемы имеют большое значение в этой игре. Наибольшее значение имеют «выстрелы» и разного рода подкаты, сбивающие противника с ног. Нажимая кнопки при выполнении специальных приемов, не следует торопиться, а нужно предельно аккуратно и четко выполнить то, что требуется.

## Энвил Стайлз/Anvil Stiles

Стайлз по праву считается лучшим среди элитных частей морской пехоты. Он работал инструктором рукопашного боя в школе коммандос, а в турнир вступил после исчезновения своего младшего брата, работавшего на SHADOW. Энвил рассчитывает победить всех противников, стать главой организации и получить доступ к информации, которая бы пролила свет на судьбу пропавшего.

Энвил отличается от других персонажей своими способностями к парению в воздухе — для этого необходимо многократно нажимать ↑. При этом многие атаки противника проходят мимо цели. Самый простой путь к победе за Энвила — постоянно делать подкат и сопровождать его апперкотом. Особенно эффективно подобная тактика работает в углу.

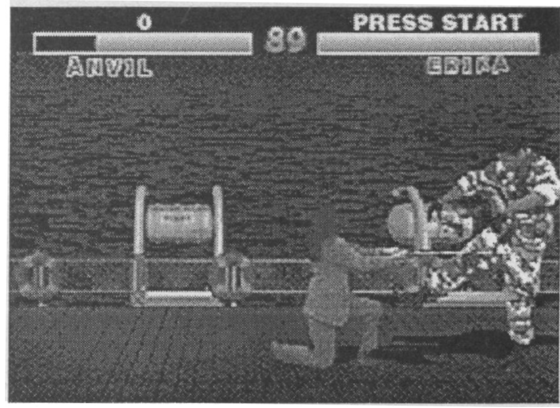



*Граната за пазухой против меча.*

| | |
|---|---|
| **Скольжение** | — →, →, (C). |
| **Метание ножа** | — ↓, →, (A). |
| **Исчезновение** | — ←, →, (RShift). |
| **Граната** | — ↓, ←, (C). |

## Эрика Сторм/Erika Storm

Эрике Сторм с самого первого дня рождения было суждено в будущем принять правление над империей отца. В результате она тренировалась у лучших учителей, которых только можно нанять за деньги. После смерти горячо любимого отца, Эрика решает отомстить за него и заявить свои права на владение синдикатом. Ее любимое оружие — катана, самурайский меч. Самый лучший прием Эрики — это бросок (←, (C)). Ее меч достаточно длинный, и она может бросать противников на приличном расстоянии. При достаточном умении можно сделать бросок несколько раз. Еще один хоро-




*Какого цвета твой аппендицит?*

ший прием — апперкот. Дождавшись подходящего момента, Эрика может подпустить соперника поближе и сделать апперкот мечом! Пламя хорошо работает на средней дистанции от соперника.

| | |
|---|---|
| **Катана** | — ←, →, C. |
| **Исчезновение** | — ←, →, RShift. |
| **Пламя** | — ↓, →, RShift. |
| **Кручение** | — RShift, →, ←. |

## Карлос Кортес/Carlos Cortez

Карлос в течение трех лет принимал участие в секретных операциях ФБР. Его работа была настолько успешной, что он проник в самые глубины нелегальной деятельности синдиката SHADOW.

Между тем, от других агентов стали поступать тревожные сообщения. Карлос лично и с исключительным усердием принимает участие во всех убийствах синдиката. ФБР в недоумении: остался ли Карлос Кортес федеральным агентом или же он превратился в одну из пешек SHADOW?

Основная сила Карлоса заключается в его ружье. Расстреливайте противника издали, а когда он подойдет поближе — исчезайте. В ближнем бою неплохо работает апперкот, да и бросок тоже достаточно эффективен. Если же противник окажется совсем близко, попробуйте несколько раз проделать удар коленом (←, B). Держитесь поближе к земле, Карлос не умеет драться в воздухе.

| | |
|---|---|
| **Бомба** | — ←, →, C. |
| **Ружье** | — →, →, C. |
| **Землетрясение** | — ↓, →, ←, RShift. |



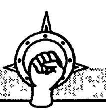
*Чемпионы мира по акробатике.*

## Риггс Риддик/Riggs Riddick

Риггс работал на синдикат и возглавлял в нем торговлю наркотиками. К сожалению, он немного зарвался и хапнул излишне большую часть прибыли. Когда об этом стало известно Теневому Королю, он приказал Карлосу Кортесу казнить Риггса. Однако в момент смерти перед Риггсом явился дьявол и предложил заключить сделку. Риггс получит шанс на «вторую жизнь» в виде призрака, а дьявол получает души всех людей, убитых Риггсом. С тех пор Риггс посвятил все свое существование одной цели — найти и убить Теневого Короля.

За Риггса удобно играть — его исчезновение выполняется почти так же, как и «адский огонь». Таким образом, вы можете обстреливать противника и исчезать, как только он окажется в опасной близости. Одна из хороших связок Риггса — удар в прыжке и апперкот, сопровождаемый подкатом. Эта смертоносная комбинация наносит противнику большие повреждения.

| | |
|---|---|
| **Адский огонь** | — ←, →, A. |
| **Подсечка** | — →, ↓, ←. |
| **Исчезновение** | — ←, →, RShift. |
| **Прикосновение призрака** | — →, →, C. |



## Саша Романова/Sasha Romanoff



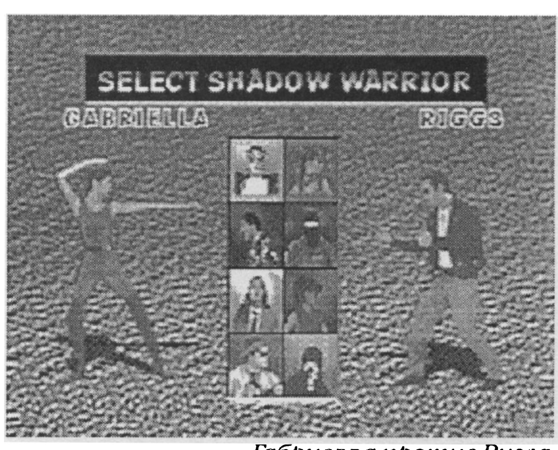
*Может быть, трон займет Королева?*

Когда-то Саша Романова работала на русские спецслужбы, однако потом зарплата «в деревянных» ей надоела — тем более, что синдикат предложил ей хорошую ставку главного убийцы во вполне конвертируемой валюте. Смерть Теневого Короля открыла перед Сашей редкую возможность прибрать весь синдикат к своим рукам.

Саша очень быстро двигается. Ее недостаток заключается в том, что, пропустив удар, она недостаточно быстро приходит в себя. Самый сильный ее прием, если не считать специальных — это нападение сверху. Другими словами, прыгайте в воздух и нажимайте (B) над противником. Отразить этот прием достаточно трудно, к тому же он причиняет заметные повреждения. Кроме того, неплохо работает нижний удар кинжалом; он проходит так низко, что от него почти невозможно защититься.

**Исчезновение** — ←, →, (C).
**Метание кинжалов** — ↓, →, (A).
**Скольжение** — →, →, (C).
**Нижний удар кинжалом** — ↓, ←, (RShift).

## Габриелла Сент-Джон/Gabriella St.John



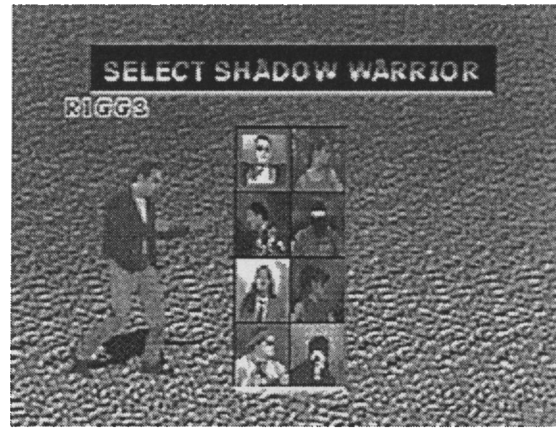
*Габриелла против Ригса.*

Габриелла — лучший телохранитель, которого только можно купить за деньги. Она никогда в жизни не провалила ни одного задания... до настоящего времени. Смерть Теневого Короля (случившаяся, кстати говоря, вне ее смены) подмочила репутацию Габриеллы. Она присоединяется к турниру, чтобы отомстить за смерть своего нанимателя.

Габриелла способна буквально пожирать своего соперника глазами. Гипноз действует достаточно сильно, хотя она стреляет слишком высоко, к тому же на ограниченной дистанции. Чтобы соблюдать баланс, используйте «огненный шар» — он и бьет далеко, и летит на нужной высоте. Можно порекомендовать хорошую комбинацию ударов — удар ногой в прыжке, апперкот и «пушечное ядро». Кроме того, ее подсечка (←, (B)) действует на значительной дистанции. Постоянные подсечки удерживают противника на расстоянии.

**Пушечное ядро** — →, ↓, ←.
**Гипноз** — →, →, ←, ←.
**Огненный шар** — →, →, (C).

## Гадюка/Viper



*Все убийцы хороши - выбирайте, малыши.*

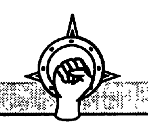
О Гадюке (фу, какая неизящная кличка!) практически ничего неизвестно, кроме того, что он появляется во время некоторых операций SHADOW и пресекает их. О нем ходят самые разные слухи. Одни говорят, что он работает на конкурентов SHADOW, другие утверждают, будто это сам Ангел Смерти в человеческом обличьи. Его мотивы для участия в турнире так же загадочны, как и личность этого человека.

Самый сильный и сбалансированный из всех бойцов. У него нет явных недостатков, зато есть все необходимые приемы. Он быстр, как змея, и умеет выполнять множество смертоносных комбинаций. Скажем, такая: ударить ногой в прыжке, затем (пока он еще не опустился на землю) сделать пару верхних пинков, после чего закончить комбинацию апперкотом. Или другой вариант: скольжение, скольжение, апперкот и бросок.

**Землетрясение** — ↓, →, ←, RShift.
**Исчезновение** — ←, →, RShift.
**Скольжение** — →, →, C.
**Нож** — ↓, →, A.
**Граната** — ↓, ←, C.

# Маленькие хитрости

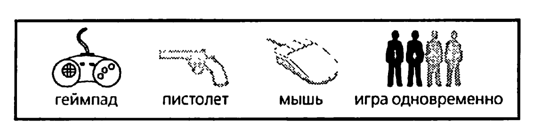
На экране, где происходит выбор сложности, нажмите ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑. Теперь во время сражения можно нажать клавишу LShift и мгновенно убить своего противника.



# SUPER STREET FIGHTER II TURBO

## Уличный боец-2 супер турбо

Издатель ............................... **Capcom**
Изготовитель ........................ **Capcom**
Размер ......................................... **1 CD**

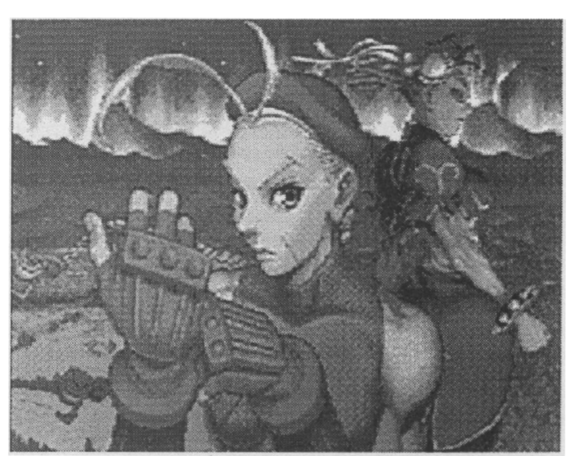



| **НАША ОЦЕНКА** | | **ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС** | |
|---|---|---|---|
| Изображение | ★★★★★ | Играть в первый раз | ★★★★★ |
| Звук | ★★★★★ | Играть снова и снова | ★★★★★ |
| Сюжет/концепция | ★★★★★ | Играть с друзьями | ★★★★★ |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** ★★★★★

Street Fighter-2, патриарх единоборств для игровых автоматов и приставок, удостоился чести появиться на 3DO. В историю эта игра навсегда войдет как одна из первых, ставшая основой для создания художественной киноленты — наверное, все знают фильм «Уличный Боец» с Жаном-Клодом Ван Даммом. Фильм, по общему признанию, оказался довольно нелепым. Уж если вы захотите увидеть героев этой игры на экране, лучше возьмите полнометражный мультфильм, он смотрится значительно лучше.

После классического варианта Street Fighter-2 выходили разнообразные улучшенные версии с добавлениями новых персонажей и расширением арсенала уже существующих приемов, со многими косметическими доработками. «Супер», «Турбо», «Чемпионская версия»... но до Street

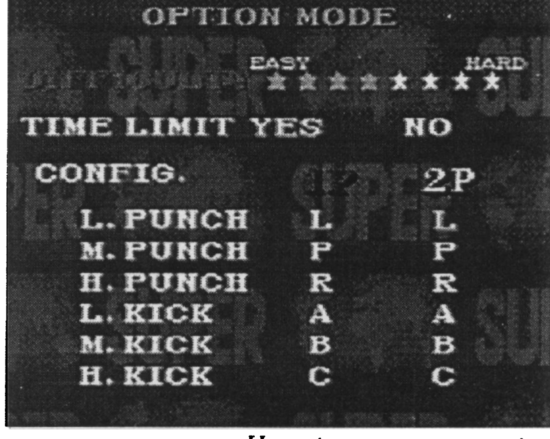


*Знакомьтесь - Кэмми, спецназ Великобритании.*

Fighter-3 дело пока что не дошло. Фанаты игры полагают, что в фирме Capcom просто не умеют считать до трех.

Турнир, в котором сражается 16 бойцов из самых разных стран мира (включая и Россию), проводится нехорошим диктатором страны в Юго-Восточной Азии; зовут его генерал Байсон, он же является и одним из самых сильных персонажей, и последним противником (для тех, кто не сможет найти путь к «скрытому» персонажу — черному гиганту Акуме). Сами поединки проходят по всему земному шару, так что порой можно полюбоваться довольно экзотическими пейзажами. Главное, что должен уметь боец — это не полагаться на отдельные удары, а связывать их в «комбосы», эффективные связки. Не стоит и надеяться играть в Street Fighter-2 на одних лишь стандартных ударах руками-ногами — без спецприемов здесь делать просто нечего даже при игре с компьютером, не говоря уже о более опасном живом сопернике. На каждое действие противника, как правило, находится достойный ответ, нужно только среагировать вовремя и не запутаться при нажатии клавиш.

В версии игры для 3DO предусмотрены так называемые суперудары. Эффективность их невероятна, но для того, чтобы заслужить на них право, нужно достойно провести предшествующую часть поединка, да и совершаются они довольно сложно. Одной из черт Street Fighter-2, заслуживающих упоминания, является относительно низкий уровень насилия; здесь нет фонтанов артериальной крови или оторванных голов, а проигранный поединок оборачивается разве что разбитым носом и парой синяков. Наверное, это свойство обратит на себя внимание многих родителей, озабоченных уровнем насилия и жестокости в видеоиграх.



*Настроечное меню игры.*

# Управление

Главное меню игры состоит из трех пунктов, предельно простых и понятных.

**Super Battle** — турнир для одного игрока (с соперниками, управляемыми компьютером). Впрочем, второй игрок всегда может присоединиться к такой игре, нажав кнопку (P) на своем джойстике.

**Versus Battle** — сражение для двух игроков. Собственно, это и есть самое лучшее в Super Street Fighter-2.

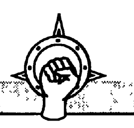
**Options** — настройка игровых параметров:

**Difficulty** — сложность игры с компьютерными соперниками. Всего существует восемь уровней сложности. Чем больше звездочек вы выделите с помощью стрелок, тем сложнее вам будет справиться с соперниками в Super Battle.

**Time Limit** — ограничение времени на каждый раунд поединка (99 секунд). Многие предпочитают отключать его, чтобы не торопиться в бою.

**Key Configuration** — задание своей конфигурации клавиш взамен принятой по умолчанию.

Количество «продолжений» в игре не ограничено, и в случае неуспеха с каким-то сложным противником вы сможете снова и снова повторять свои попытки.



В начале поединка для двоих игроков вам предстоит выбрать не только своего персонажа, но и скорость игры (1, 2, 3); относительную фору для игроков (что позволяет скомпенсировать превосходство сильного игрока и дать некоторые шансы на победу слабому); а также страну, где будет проходить поединок.

Существует ряд моментов, не зная которых, вы не сможете добиться в Street Fighter-2 сколько-нибудь заметных успехов:




*Вместе весело играть.*

— *Для блокирования ударов противника следует держать кнопку «назад» на джойстике, не нажимая никаких других кнопок. Блокируются как верхние, так и нижние атаки противника. Блокируя спецприемы, вы на 3/4 сокращаете повреждения от них.*

— *Стоя вплотную к сопернику и нажимая кнопку «вперед» одновременно с каким-нибудь ударом, вы сможете провести бросок или захват противника.*

— *Если вам не повезло, и противник швырнул вас броском, во время полета введите команду для броска — тогда вы приземлитесь, не получая повреждений.*

— *Находясь в нокдауне, как можно быстрее жмите все кнопки на джойстике — это ускорит ваше возвращение к нормальному состоянию.*

## Комбосы

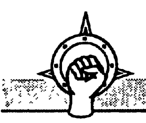
Комбосом (или связкой) называется последовательность быстрых ударов, в которую невозможно или очень трудно вклиниться противнику. Опытным путем ищите комбинации ударов и приемов, после которых под индикатором здоровья вашего бойца появляется надпись x-hit combo (где x — количество ударов в комбосе; скажем, 2-hit combo).

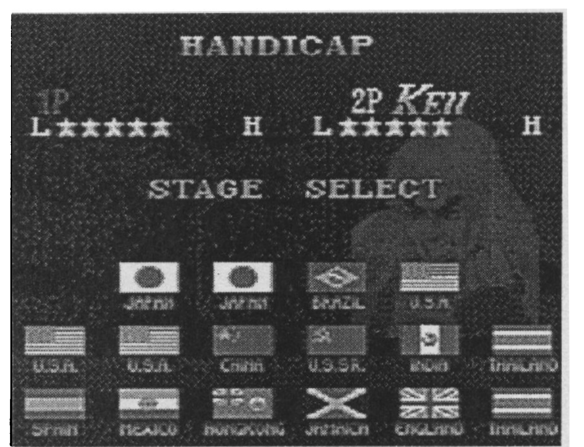
## Приемы

Пожалуй, на 3DO эта игра не имеет себе равных по идиотизму и сложности выполнения специальных приемов — во всяком случае, на стандартном джойстике. Если яростно вертеть джойстик и нажимать на кнопки в течение нескольких минут, то, возможно, раза с двадцатого вам и удастся изобразить что-нибудь этакое... Беда в том, что противник решительно отказывается стоять на месте и ждать, а почему-то сопротивляется. Словом, игра не стоит свеч. Возможно, эта проблема исчезает и на специализированных джойстиках (в том числе и на спроектированном именно для этой игры). К сожалению, многие из приемов нам не удалось воспроизвести даже после долгих стараний, так что стопроцентной гарантии не дается. Пробуйте, может, у вас получится лучше.

У каждого бойца имеется три основных удара руками и три удара ногами. По умолчанию принята следующая конфигурация клавиш:

LShift — слабый удар рукой
P — средний удар рукой



*Настроечное меню режима для двух игроков.*

(RShift) — сильный удар рукой
(A) — слабый удар ногой
(B) — средний удар ногой
(C) — сильный удар ногой

Во многих приведенных ниже приемах могут использоваться любые клавиши. Если в описании приема указано [Kick], вы можете нажимать любую из клавиш для удара ногой — прием все равно сработает. Другой вопрос в том, что действие его может несколько отличаться; скажем, в каком-нибудь приеме с полетом при нажатии (A) игрок пролетит меньшее расстояние, чем с кнопкой (C). То же самое относится и к удару рукой (Punch заменяется любой из кнопок (LShift), (P), (RShift)).

В тех случаях, когда прием подразумевает нажатие конкретной клавиши, указана клавиша по умолчанию. Мы делаем это для того, чтобы избавить читателя от проблем с терминологией. Как показывает практика, большинство игроков пользуется именно конфигурацией по умолчанию.

# Уличные бойцы

## Кэмми/Cammy

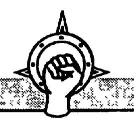
19-летняя агентка секретной службы Великобритании. В один прекрасный день ее команда получила задание — уничтожить синдикат Байсона. Однако при ближайшем знакомстве со злодеем обнаруживаются невероятные факты, которые и заставляют Кэмми вступить в турнир.

**Воздушный штопор** — ↓, ↓+→, → + [Kick]
**Удар ногой в воздух** — →, ↓, ↓+→ + [Kick]
**Удар тыльной стороной руки с разворотом** — ←, ↓+←, ↓, ↓+→, → + «Punch»
**Пушечное ядро** — ↓+←, ↓, ↓+→, →, →+↑ + «Punch», затем управлять стрелками крестовины и нажать [Kick] возле противника
**Суперприем** — ↓, ↓+→, →, ↓, ↓+→ + [Kick]

## Фей Лонг/Fei Long

Изучал кун-фу с раннего детства и недавно дебютировал в своем первом фильме-боевике. Фей Лонг узнал о проведении мирового чемпионата по боевым искусствам и решил опробовать свою технику боя в реальных условиях. Конечно же, прототипом Фей Лонга послужил знаменитый Брюс Ли.

**Рекка Кен** — ↓, ↓+→, → + «Punch»
**Удар взлетающего дракона** — ←, ↓, ↓+← + [Kick]
**Рекку Кяку** — ←, ↓+←, ↓, ↓+→, →, ↑+→ + «Punch»
**Суперприем** — ↓, ↓+→, →, ↓, ↓+→, → + «Punch»



## Ди Джей/Dee Jay

Талантливый музыкант и кик-боксер в одном лице, он нашел свой ритм и мелодию в сражении. Теперь Ди Джей с успехом использует тот же ритм на своих концертах!

| | |
|---|---|
| **Разряд энергии** | — ← держать, затем → + «Punch» |
| **Двойной удар ногой** | — ← держать, затем → + |
| **Гипер-кулак** | — ↓ держать, затем ↑ + «Punch» (многократно) |
| **Удар Калипсо** | — ↓ держать, затем ↑ + (многократно) |
| **Суперприем** | — ← держать, затем →, ←, → + |

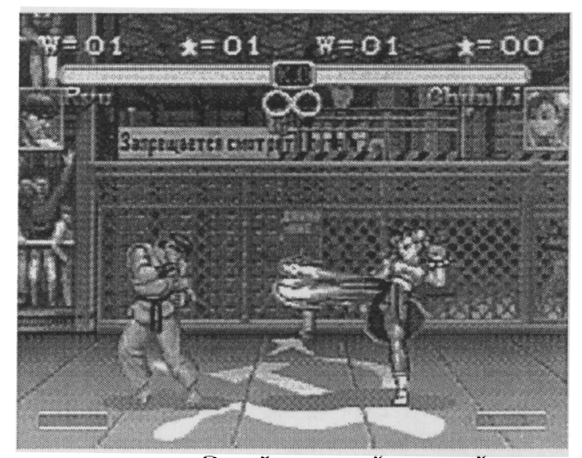
## Громовой Орел/Thunder Hawk

Конечно, столь высокопарное имя может принадлежать только индейцу. Последним желанием его отца было возвращение на землю предков, однако этому мешает Байсон со своей организацией. Громовой Орел решает отомстить диктатору, уничтожить все препятствия и вернуться на родину.

| | |
|---|---|
| **Полет кондора** | — все три кнопки «Punch» одновременно (во время прыжка) |
| **Удар грома** | — →, ↓, ↓+→ + «Punch» |
| **Мексиканский тайфун** | — полный круг на стрелках + «Punch» |
| **Пике** | — ↓ + (RShift) (во время прыжка) |
| **Пике с ударом локтем** | — ↓ + (P) (во время прыжка) |
| **Суперприем** | — два полных круга на крестовине геймпада + «Punch» |

## Рю/Ryu

Мастер классического каратэ, обучавшийся вместе с Кеном у одного учителя. С тех пор двое бойцов стали друзьями и одновременно соперниками. Рю сражается в турнире без особой причины или повода, словно повинуясь какому-то внутреннему импульсу.

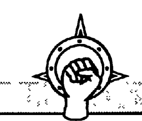



*Этой изящной ножкой лучше любоваться издалека.*

| | |
|---|---|
| **Огненный шар** | — ↓, ↓+→, → + «Punch» |
| **Удар дракона** | — →, ↓, ↓+→ + «Punch» |
| **Удар с подшагиванием-1** | — → + (P) (блокируется только стоя) |
| **Удар с подшагиванием-2** | — → + (P) (блокируется в любом положении) |
| **Суперприем** | — ↓, ↓+→, →, ↓, ↓+→, → + «Punch» |

## Э. Хонда/E. Honda

Тяжеловес Хонда, прославленный сын Японии и мастер борьбы сумо, в жизни превыше всего ценит сумо и горячую ванну. Его несгибаемый внутренний дух проявляется во всем, что бы он ни делал.





| | |
|---|---|
| **Торпеда** | — ← держать, затем → + «Punch» |
| **Тысяча рук** | — многократно нажимать «Punch» |
| **Удар задом** | — ↓ держать, затем ↑ + ● |
| **Сокрушитель** | — →, ↓+→, ↓, ↓+←, ← + «Punch» |
| **Суперприем** | — ← держать, затем →, ←, → + «Punch» |

## Бланка/Blanka

Авиакатастрофа забросила Бланку в амазонские джунгли. Родители его погибли, а ребенок остался предоставленным судьбе. Тем не менее, он все же выжил и научился драться за свою жизнь в самых тяжелых испытаниях.

| | |
|---|---|
| **Атака в подкате** | — ← держать, затем → + «Punch» |
| **Электричество** | — многократно нажимать «Punch» |
| **Шаровая атака по вертикали** | — ↓ держать, затем ↑ + ● |
| **Прыжок зверя** | — ← держать, затем → + ● |
| **Бросок зверя** | — ← + все три кнопки ● одновременно или ← + все три кнопки «Punch» одновременно |
| **Подкат** | — ↓+→ + RShift |
| **Суперприем** | — ← держать, затем →, ←, → + «Punch» |

## Гайл/Guile

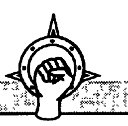
Пилот истребителя на американской военной базе (кстати говоря, именно этого персонажа играл Ван Дамм в фильме «Уличный боец»). Происки Байсона лишили его страны, семьи, армии и лучшего друга. За все это Гайл собирается капитально отомстить.

| | |
|---|---|
| **Звуковой удар** | — ← держать, затем → + «Punch» |
| **Удар в заднем сальто** (флэш-кик) | — ↓ держать, затем ↑ + ● |
| **Суперприем** | — ↓+← держать, затем ↓+→, ↓+←, ↑+→ + ● |

## Кен/Ken

С раннего детства соревнуется с Рю во владении техникой каратэ и считается самым опасным соперником. Кстати говоря, приемы этих двух бойцов очень похожи, хотя у Кена есть и «лишние» приемы.

| | |
|---|---|
| **Огненный шар** | — ↓, ↓+→, → + «Punch» |
| **Удар дракона** | — →, ↓, ↓+→ + «Punch» |
| **Ураган** | — ↓, ↓+←, ← + ● |
| **Круговой удар ногой-1** | — ↓, ↓+→, → + ● |
| **Круговой удар ногой-2** | — →, ↓+→, ↓ + ● |
| **Круговой удар ногой-3** | — ←, ↓+←, ↓, ↓+→, → + ● |
| **Рубящий удар ногой сверху-1** | — ↓, ↓+→, → + ● держать |
| **Рубящий удар ногой сверху-2** | — →, ↓+→, ↓ + ● держать |
| **Рубящий удар ногой сверху-3** | — ←, ↓+←, ↓, ↓+→, → + ● |



**Серия ударов коленом** — → + (B) (вблизи от соперника)
**Суперприем** ↓, ↓+→, →, ↓, ↓+→ + «Punch»

## Чун Ли/Chun Li

Китаянка, мастер кун-фу. На турнире разыскивает своего без вести пропавшего отца, которого, по слухам, похитили люди Байсона. Боец очень сильный и опасный, главным образом, за счет своей скорости.

**Кикокен** (выстрел) — ← держать, затем → + «Punch»
**Молниеносные удары ногой** — многократно нажимать 👟
**Смерч** — ← держать, затем → + 👟
**Торнадо** — ↓ держать, затем ↑ + 👟
**Сальто с ударом по шее** — ↓+→ + (C)
**Заднее сальто** — ↓+→ + (B)
**Суперприем** — ← держать, затем →, ←, → + 👟



*Чун Ли на фоне Китайской Народной Республики.*

## Зангиев/Zangief

Наш соотечественник, донской казак (хотя по фамилии — скорее азербайджанец). Не отличается изысканностью боевого стиля, зато обладает предельно тупой и грубой силой, которую не задумываясь пускает в ход.

**Вращение на месте** — все три кнопки «Punch» или 👟 одновременно
**Подъемный кран** — полный круг на стрелках + «Punch»
**Сибирский суплекс** — полный круг на стрелках + 👟 (вблизи от противника)
**Сибирский сокрушитель медведей** — полный круг на стрелках + 👟 (вдали от противника)
**Светящаяся рука** — →, ↓+→, ↓ + «Punch»
**Удар животом в прыжке** — → + (P) (или → + (RShift))
**Суперприем** — два полных круга на стрелках + «Punch»

## Дхалсим/Dhalsim

Мастер йоги, достигший высшей степени духовного просветления. Дхалсим специализируется на стихии огня в одном из храмов Южной Индии. Тем не менее, самый скромный и спокойный человек в мире оказывается одним из самых сильных бойцов. Его руки и ноги способны растягиваться до невероятных размеров и поражать противников на неожиданно большом расстоянии.

**Огонь йоги** — ↓, ↓+→, → + «Punch»
**Пламя йоги** — ←, ↓+←, ↓, ↓+→, → + «Punch»
**Пламя йоги** (в воздух) — ←, ↓+←, ↓, ↓+→, → + 👟

**Телепортация** — →, ↓, ↓+↓+→ (или ←, ↓, ↓+←) + все три кнопки «Punch» (или ●) одновременно
**Суперприем** — ←, ↓+←, ↓, ↓+→, →, ←, ↓+←, ↓, ↓+→, → + «Punch»

## Балрог/Balrog

Балрог родился и вырос в кварталах бедноты, где ценилась прежде всего физическая сила и умение постоять за себя. По его мнению, в сражении нет правил. Главное — победить, а цена может быть любой.

**Удар кулаком с выпадом** — ← держать, затем → + «Punch»
**Апперкот с выпадом** — ← держать, затем → + ●
**Удар с разворотом** — держать все три кнопки «Punch» или ● одновременно, затем отпустить
**Удар плечом** — ↓ держать, затем ↑ + «Punch»
**Нижний удар кулаком с выпадом** — ← держать, затем ↓+→ + «Punch»
**Нижний апперкот с выпадом** — ← держать, затем ↓+→ + ●
**Суперприем** — ← держать, затем →, ←, → + «Punch»

## Вега/Vega

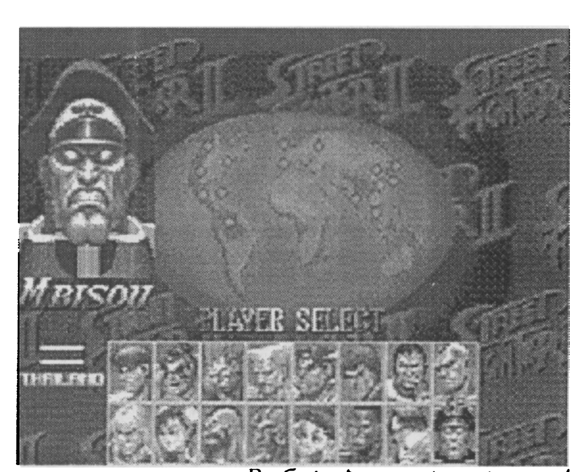
Испанец, натура возвышенная и утонченная. Вега любит все красивое и, в первую очередь — себя самого. Однако за его манерами скрывается темная злоба и жажда крови.

**Подкат** — ← держать, затем → + «Punch»
**Пике** — ↓ держать, затем ↑ + ●, затем «Punch»
**Выпад когтями** — ↓ держать, затем ↑ + «Punch», затем «Punch»
**Барселонское сальто** — ← держать, затем → + ●
**Суперприем** — ↓+← держать, затем ↓+→, ↓+←, ↑+→ + ●, затем управлять стрелками и нажать «Punch» возле противника

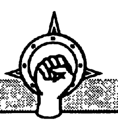
## Сагат/Sagat

Мастерство муай-тай (или тайского бокса) когда-то сделало его мировой знаменитостью, однако Рю свергнул его с пьедестала. Сагат, как никогда, горит решимостью отомстить японцу.

**Выстрел** — ↓, ↓+→, → + «Punch»
**Нижний выстрел** — ↓, ↓+→, → + ●
**Тигриный апперкот** — →, ↓, ↓+→ + «Punch»
**Тигриное колено** — ↓, ↓+→, →, ↑+→ + ●
**Суперприем** — ↓, ↓+→, →, ↓, ↓+→ + «Punch»




*Выбирай или проиграешь!*



### Байсон/Bison

Главный негодяй. Как и положено, Байсон — отпетый психопат и диктатор, мечтающий о покорении мира. Следует признать, что дерется он исключительно здорово, так что шансы на выполнение заветной мечты у него имеются...

**Психо-штопор** — ← держать, затем → + «Punch»
**Ножницы** — ← держать, затем → + 💣
**Хождение по голове** — ↓ держать, затем ↑ + 💣
**Психо-кулак в полете** — ↓ держать, затем ↑ + «Punch», затем «Punch»
**Суперприем** — ← держать, затем →, ←, → + 💣

# Маленькие хитрости

Помимо перечисленных выше персонажей, в игре присутствует еще один скрытый — Акума. По технике каратэ он сильно напоминает Рю и Кена, только сражается значительно сильнее. Чтобы выбрать Акуму в режиме Versus Battle, выберите соответствующий пункт в главном меню, а затем выберите скорость игры КНОПКОЙ СИЛЬНОГО УДАРА (по умолчанию — RShift). Затем подведите свой курсор выбора к Рю и одновременно нажмите ВСЕ ШЕСТЬ КНОПОК УДАРОВ. Если второй соперник еще не успел выбрать своего персонажа, продолжайте держать кнопки нажатыми, пока он не выберет. Если второй игрок также желает сражаться за Акуму, он тоже должен держать нажатыми все шесть кнопок.

За Акуму можно сражаться и в стандартном режиме Super Battle, однако сделать это значительно сложнее. Выберите скорость кнопкой сильного удара, задержите курсор 2 секунды на Рю, затем переместите его к Громовому Орлу и подождите еще 2 секунды. Передвиньте курсор влево, к Гайлу, и снова подождите 2 секунды. Теперь перейдите к Кэмми, подождите 2 секунды, сдвиньтесь налево к Кену (ждать не нужно!), поднимитесь к Рю и подождите 2 секунды в последний раз. Затем одновременно нажмите все три кнопки ударов и кнопку P. Надо признать, фокус не из легких.

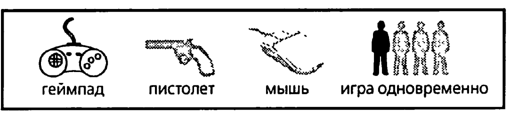
### Приемы Акумы

**Удар дракона** — →, ↓, ↓+→ + «Punch»
**Огненный шар** — ↓, ↓+→, → + «Punch»
**Красный огненный шар** — ←, ↓+←, ↓, ↓+→, ↓ + «Punch»
(слабый удар рукой дает одно попадание, средний — два, сильный — три)
**Воздушный огненный шар** — сделать Огненный шар во время прыжка
**Телепортация** — →, ↓, ↓+→, → + все три кнопки «Punch»

# SUPREME WARRIOR

## Лучший боец

Издатель .................. **Digital Pictures**
Изготовитель ........... **Digital Pictures**
Размер ...................................... **2 CD**




| **НАША ОЦЕНКА** | | **ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС** | |
|---|---|---|---|
| Изображение | ★★★★★ | Играть в первый раз | ★★★☆☆ |
| Звук | ★★★★★ | Играть снова и снова | ★★★★★ |
| Сюжет/концепция | ★★★★★ | Играть с друзьями | нет |

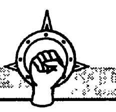
**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** ★★★★★

Превосходная игра известной фирмы Digital Pictures — Supreme Warrior — это полноценный видеобоевик на темы кун-фу и восточных единоборств. Съемки велись на профессиональной киностудии в Гонконге, и, как во всех гонконгских боевиках, сюжет достаточно прямолинеен (если не выразиться сильнее).

Место действия — средневековый Китай (конец XVI века). Обстоятельства заставляют игрока (конечно же, благородного мастера кун-фу) вступить в бой со злым Фан Ту, мастером боевых искусств и колдуном. Фан Ту, обладатель одной половины мистической Маски Силы, требует у монахов-хранителей вторую половину и угрожает учителю Каю смертью. Если его желание исполнится, Фан Ту станет непобедим. К сожалению, Кай слишком стар, чтобы сражаться самому, а его лучшая ученица Ю Чин была ранена воинами Фан Ту. Остается полагаться на таланты человека со стороны — как вы понимаете, эта роль уготована вам. Путь к замку Фан Ту пролегает через победы над троими воеводами — мастерами школ Ветра, Огня и Земли. Каждого воеводу к тому же защищают телохранители. Каким бы ни был порядок боев,



*Буддистский монастырь. Курс молодого бойца.*



выбранный игроком, ему не избежать всех поединков. Каждая победа дает новые приемы и возможности, ими можно будет пользоваться в дальнейших боях.

Сама игра смотрится исключительно оригинально и не похожа ни на одно из ранее существовавших единоборств. Поединки проходят в модном нынче режиме «интерактивного видео» — игрок видит действие на экране таким образом, каким оно доступно обозрению его героя. Противник прыгает прямо спереди, резко перемещается и наносит удар за ударом. На экране перед игроком мелькают его собственные руки-ноги, они наносят удары или блокируют нападения. Нанесенный вовремя удар — и вот противник отшатывается назад, теряя часть здоровья; промах — полоска здоровья игрока неумолимо ползет вниз... Разумеется, бой никогда не сводится к одной и той же последовательности ударов, которые можно было бы заучить. Игра довольно сложная и требует исключительной скорости, реакции и координации движений (даже на начальном уровне сложности). Supreme Warrior поражает тем, что выборка и склейка видеофрагментов идет исключительно плавно и быстро. Дисковод CD-ROM постоянно пересылает данные, но никаких пауз или остановок нет и в помине.



*"Дай пять!"*

Для того, чтобы в полной мере оценить эту замечательную игру, нужно посвятить ей определенное время и усилия. Если «на халяву» можно пройти уровень-другой в какой-нибудь двумерной аркаде, то в Supreme Warrior подобные попытки оказываются совершенно безнадежными. Однако могу заверить, что каждая победа приносит ни с чем не сравнимое удовольствие.

# Меню игры

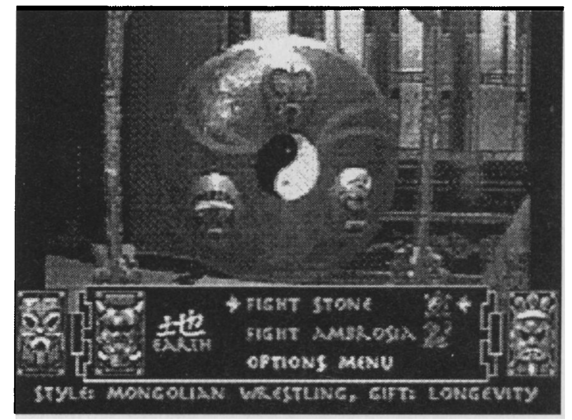
Для перебора пунктов меню служат клавиши крестовины ↑ и ↓, а кнопки выполняют тот пункт, на котором остановился курсор.

## Главное меню

Итак, в самом начале игры на экране появляется главное меню, состоящее из следующих пунктов:

### Fight Juk San

Сражение с первым телохранителем воеводы Огня.




*Стартовое меню игры.*

### Fight Chung

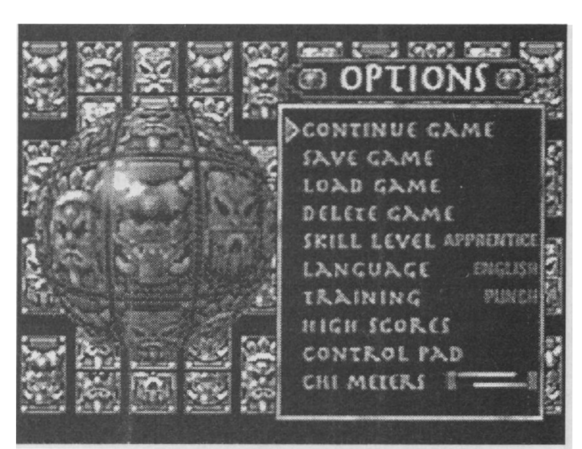
Сражение со вторым телохранителем воеводы Огня.

Здесь нажатие клавиш крестовины ← или → приводит к появлению еще двух аналогичных меню (правда, названия школ и имена в них будут другими). Всего в игре представлено три школы — Огня (Fire), Земли (Earth) и Ветра (Wind).

***Начинать следует со школы Огня**; если вы не научитесь справляться с ее бойцами, то в остальных школах делать будет просто нечего.*

Первые два пункта каждого меню позволят вам вызвать на поединок одного из телохранителей воеводы. Только после того, как оба телохранителя будут побеждены, нижний пункт меню заменяется словами Fight Warlord.

Единожды победив кого-то из бойцов (телохранителя или воеводу), вы сможете снова и снова возвращаться к нему и лупить беднягу. Конечно, это делается не для того, чтобы лишний раз обидеть слабачков, а для накопления спецприемов (о них будет рассказано позже).




*Настроечное меню игры.*

## Настройка игровых параметров (Options menu)

Выбор меню параметров Options позволяет настроить следующие параметры игры:

**Continue Game** — вернуться обратно в меню.

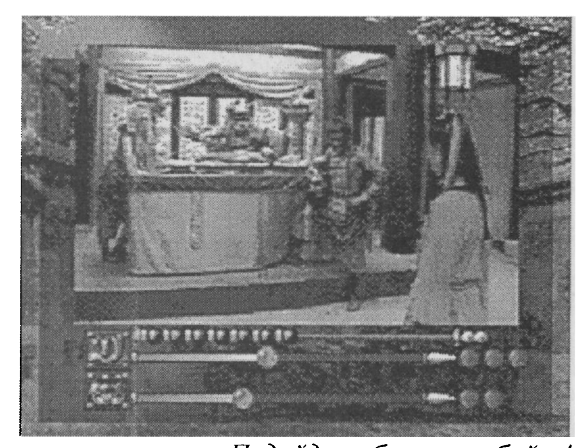
**Save Game** — сохранить игру.

**Load Game** — восстановить сохраненную ранее игру.

**Delete Game** — удалить записанную игру (всего можно сохранить не более 10 разных игр).

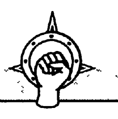
**Skill Level** — уровень сложности. Если вы не являетесь асом Supreme Warrior, то не мечтайте ни о чем другом, кроме Apprentice — у вас не будет никаких шансов. Даже на этом, вроде бы простейшем, уровне, игра оказывается многим не по зубам.

**Language** — язык (английский или кантонский). Если понять английскую речь еще как-то можно, то знатоки кантонского, на котором говорят в Гонконге, попадаются гораздо реже.



*Подойди поближе, не бойся!*

**Training** — «ценные» сведения о том, что противника можно бить руками и ногами, и что руки обычно бывают короче ног. Все это и так понятно, так что особой пользы от такой тренировки не ждите.



**High Scores** — таблица рекордов. К сожалению, играя на начальном уровне сложности, вы в нее попасть не сможете.

**Control Pad** — напоминание о том, что же делает та или иная кнопка на геймпаде.

**Chi Meters** — выбор того, как будут располагаться полоски — индикаторы здоровья — на экране. Ни на что, кроме внешнего вида экрана, не влияет.

## Игровое меню

Это меню может быть вызвано во время поединка кнопкой (P). Оно состоит из следующих пунктов:

**Resume Game** — выход из меню и продолжение игры.

**Stats** — игровая статистика.

**Gift Icons** — сведения о том, для чего предназначен тот или иной спецприем, и как его вызвать. Вся эта информация будет приведена чуть ниже в нашем описании.

**Save Game** — сохранить игру. Обратите внимание: игра сохраняется на момент начала текущего поединка. Другими словами, вы не можете сохраниться после особенно удачной серии ударов и рассчитывать, что после Load поединок продолжится именно с этого места (на самом деле он начнется заново).

**Load Game** — восстановить игру. При этом вы попадаете в главное меню.

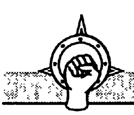
**Delete Game** — удалить одну из сохраненных игр.



*Игровое меню.*


*Учиться, учиться и учиться.*

Наконец, следует упомянуть «позорную» кнопку (X). Если вы нажмете ее, то немедленно проигрываете поединок. Это капитуляция, поэтому соблюдайте осторожность и не нажмите ее случайно.





# Особенности ведения поединков

В каждом поединке игрок обладает тремя «жизнями», а его противник — только двумя. Как нетрудно догадаться, проигрывает тот, кто растеряет все свои жизни в ходе поединка. Даже потеряв две жизни в одном поединке, вы, тем не менее, начинаете новое сражение опять с тремя — между боями вам удается отдохнуть и полностью восстановить свои силы.

## Золотые удары и блоки

Для каждого удара есть свой «золотой» момент. Он длится считанные доли секунды, но если вам повезет, и вы сможете нанести свой удар в этот промежуток — то удар причиняет прямо-таки фантастические повреждения противнику. «Золотые» попадания можно узнать по розовой вспышке, которой озаряется экран во время удара.

Золотые удары, как вы понимаете, происходят достаточно редко. На уровне Apprentice вы НИКОГДА не сможете нанести их, если будете полагаться только на подсказки (см. ниже). Развивайте интуицию и заранее чувствуйте момент появления следующего значка-подсказки.



*Японский Бэтмэн.*

*Иногда в этом помогает спецприем «Глаз тигра», желательно — в сочетании со «Стойкой без тени».*

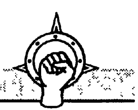
Для блоков тоже бывают свои золотые моменты. Такой удачно поставленный блок не только защищает вас от повреждений, но и немного повышает ваше здоровье. Золотые блоки встречаются довольно часто, ведь момент постановки блока выбрать гораздо легче, нежели момент контратаки.

## Энергия чи

Беспорядочное размахивание ногами и руками способно быстро утомить (если не верите — отойдите от компьютера и попробуйте). В Supreme Warrior сила удара определяется состоянием энергии чи игрока; уровень чи противника всегда остается постоянным. Частые атаки приводят к снижению чи (и, соответственно, силы удара), однако растраченная энергия со временем восстанавливается. Текущий уровень энергии чи отображается в виде цепочки черных шариков над индикатором здоровья.




*Настроечное меню игры.*



# Приемы

## Основные приемы

Как и всякий опытный мастер кун-фу, вы должны отлично освоить свои основные приемы, на которых базируется все техническое решение боя.

(A) — ***удары руками:***

| | |
|---|---|
| ← + (A) | — левый круговой удар рукой. |
| ← + (LShift) + (A) | — левый прямой удар рукой. |
| → + (A) | — правый круговой удар рукой. |
| → + (LShift) + (A) | — правый прямой удар рукой. |
| ↑ + (A) | — удар ладонями обеих рук вперед. |

*Держись, не падай!*

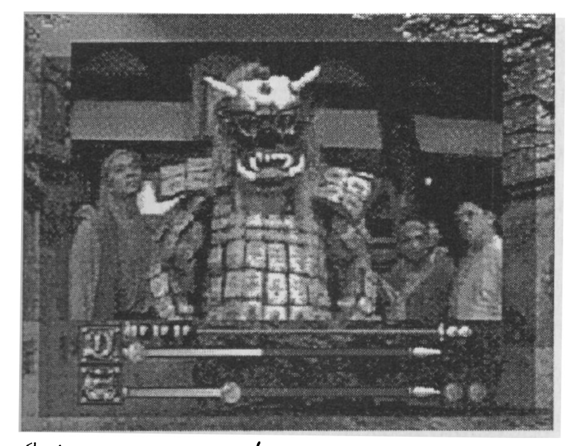
(B) — ***блок:***

| | |
|---|---|
| ← + (B) | — левый блок. |
| ↑ + (B) | — передний блок. |
| → + (B) | — правый блок. |

(C) — ***удары ногами:***

| | |
|---|---|
| ← + (C) | — левый круговой удар ногой. |
| ← + (LShift) + (C) | — левый прямой удар ногой. |
| → + (C) | — правый круговой удар ногой. |
| → + (LShift) + (C) | — правый прямой удар ногой. |
| ↑ + (C) | — удар ногой вперед. |

Ваш здравый смысл и хорошая реакция подскажут вам (во всяком случае, должны подсказать), когда и какой прием следует применять. Удары ногами используются на дальней дистанции, удары руками — на ближней. Поставленный вовремя и с правильной стороны блок сводит к

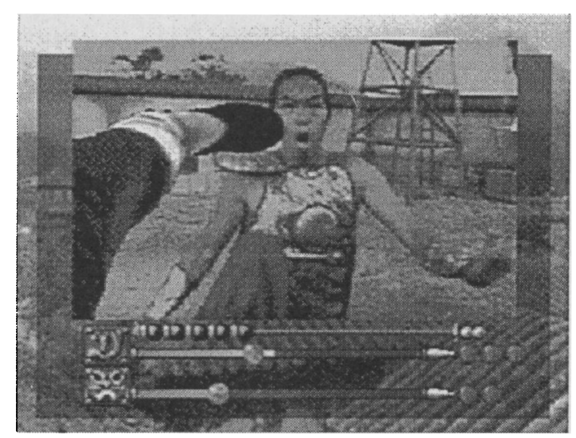


*Страшно, аж жуть!*



*Итиоку гекусай (лучше расколемся, как яшма, чем останемся, став черепицей).*

минимуму повреждения от удара противника. Однако пройти Supreme Warrior только за счет здравого смысла — задача совершенно невыполнимая (во всяком случае, на первых порах). Поэтому смело включайте режим сложности Apprentice и обратите внимание на значки, которые появляются на экране. Изображенный на них символ (рука или нога), а также сторона, где появился значок, подсказывают, каким приемом можно воспользоваться в данный момент. Впрочем, значки остаются на экране не больше секунды, так что реагировать нужно ОЧЕНЬ быстро (а о блоках вам придется заботиться самостоятельно, на этот счет подсказок не будет). В режиме сложности Master значки-подсказки вам уже не полагаются.


*Цель - левый глаз.*

## Спецприемы

В Supreme Warrior, как и в любой нормальной игре с единоборствами, имеются спецприемы, но только используются они несколько иначе. Недостаточно знать, какие кнопки требуется нажимать — нужно еще заработать право на выполнение спецприема. Победа над каждым из шести телохранителей дает право на 3 спецприема определенного вида (символы с цифрами внизу экрана). К сожалению, вы не можете самостоятельно выбрать нужный прием — вторая победа может дать те приемы, которые у вас уже есть. Сражаясь с телохранителями, вы сможете накопить довольно-таки приличное количество спецприемов (поверьте, они сильно понадобятся при поединке с Фан Ту!).

Конечно, недостаточно знать, какие кнопки требуется нажать для выполнения того или иного приема — нужно заработать право на его выполнение, победив телохранителя и получив от него спецприемы в виде подарка.

### Спецприемы телохранителей:

← + (A) + (RShift) — **Двойные драконы силы** — временно повышает энергию чи в нападении.

↑ + (A) + (RShift) — **Стойка семи предков** — при нанесении ударов не снижается уровень чи.

→ + (A) + (RShift) — **Живительный сливовый чай** — восстанавливает здоровье и энергию чи.

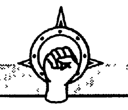
← + (B) + (RShift) — **Золотая жемчужина жизненной силы** — ускоряет восстановление здоровья.

↑ + (B) + (RShift) — **Щит железного лотоса** — временно защищает от всех ударов противника. Самый полезный... и одновременно самый редкий из всех спецприемов.

→ + (B) + (RShift) — **Нефритовая черепаха долголетия** — временно увеличивает выносливость (т.е. удары противника причиняют меньше повреждений).

← + (C) + (RShift) — **Удар змеи** — на экране появляется подсказка, помогающая выбрать самый эффективный удар в данной ситуации.

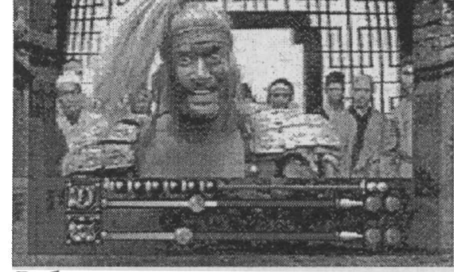
↑ + (C) + (RShift) — **Стойка без тени** — временно ускоряет вашу реакцию, так что все происходящее вокруг начинает тормозиться, как при замедленном просмотре фильма. Второй по полезности спецприем (пос-



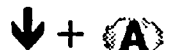
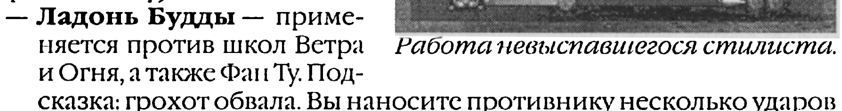
ле «Щита железного лотоса»), и, к счастью, гораздо чаще попадающийся. Особенно страшен в сочетании с «Глазом тигра».

→ + (C) + (RShift) — **Глаз тигра** — подсказывает оптимальный момент для нападения на противника (тем самым повышая ваши шансы на «золотой удар», о котором говорилось выше).

## Приемы воевод:


*Работа невыспавшегося стилиста.*

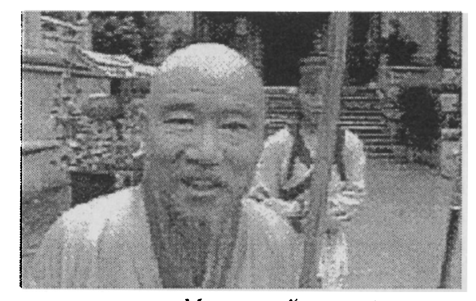
Каждый побежденный воевода торжественно вручает вам свою маску, а вместе с ней — и свой спецприем, на который не накладывается никаких ограничений — вы можете пользоваться им сколько угодно раз (но только не в поединках с представителями этой же школы!). Конечно, прием должен выполняться лишь в подходящий момент, и этот момент вам укажет «звуковая» подсказка (нажимайте кнопки, когда услышите приведенный в описании звук). Учтите, что при золотом попадании такой прием сразу вырубает почти любого противника (кроме Фан Ту).



↓ + (A) — **Ладонь Будды** — применяется против школ Ветра и Огня, а также Фан Ту. Подсказка: грохот обвала. Вы наносите противнику несколько ударов раскрытой ладонью.

↓ + (B) — **Удар Леопарда** — применяется против школ Ветра и Земли, а также Фан Ту. Подсказка: что-то вроде негромкого стрекотания или звука пересыпающихся камешков. Вы несколько раз бьете противника ногой с разворота.

↓ + (C) — **Глаз Феникса** — применяется против школ Огня и Земли, а также Фан Ту. Подсказка: завывание ветра. Самая эффектная комбинация, при которой вы взлетаете в воздух.

## Секретные приемы воевод:


*Местный авторитет.*

Сражаясь с воеводами, вы вскоре убедитесь в существовании особых, «нечестных» приемов. Например, когда воевода Огня швыряет в вас огненный шар, это почти всегда кончается безвременной смертью. Единственный выход — это сразу же применить нужный контрприем. Тогда выступление воеводы закончится ничем, а вы похитите его прием и сможете в дальнейшем им пользоваться в поединке с Фан Ту.


↓ + (A) + (LShift) — **Землетрясение** — прием принадлежит воеводе Земли. Чтобы получить его, нужно отразить Землетрясение приемом «Нефритовая черепаха долголетия».

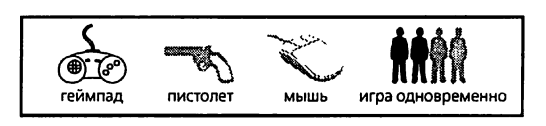
↓ + (B) + (LShift) — **Огненный шар** — прием принадлежит воеводе Огня. Чтобы получить его, нужно отразить Огненный шар приемом «Щит железного лотоса».

↓ + (C) + (LShift) — **Смерч** — прием принадлежит воеводе Ветра. Чтобы получить его, нужно отразить Смерч приемом «Стойка без тени».

# ULTRAMAN POWERED

## Энергетический ультрамен

Издатель ............................... **Bandai**
Изготовитель ......................... **Bandai**
Размер ...................................... **1 CD**




| **НАША ОЦЕНКА** | | **ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС** | |
|---|---|---|---|
| Изображение | ★★★★★ | Играть в первый раз | ★★★★☆ |
| Звук | ★★★★★ | Играть снова и снова | ★★★☆☆ |
| Сюжет/концепция | ★★★★★ | Играть с друзьями | нет |

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**



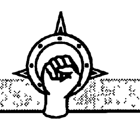
Всему миру известно о национальном пристрастии японцев к фильмам катастроф и громадным чудовищам-разрушителям. Больше сорока лет назад был поставлен самый первый фильм сериала об исполинском ящере Годзилле. Пример оказался заразительным, и с тех пор появилось множество фантазий на тему Годзиллы. Чудовища-конкуренты Годзиллы называются японским словечком «кайджу», что в переводе означает примерно «загадочное существо»: вроде бы чудовище, но с легким налетом мистики.



*Предпоследняя надежда человечества.*

Любой уважающий себя кайджу должен непременно быть выше самого высокого небоскреба. Драться с мелочью типа танков или самолетов для кайджу просто неприлично — противник, по неписаным законам жанра, должен относиться к той же весовой категории. Поэтому сцены с поединками кайджу, в которых они сокрушают целые кварталы и вытаптывают города, стали очень популярными в фильмах такого рода.

Киносериал Ultraman Powered не относится к числу киношедевров. Это подростковые фильмы о всемирной службе, которая занимается уничтожением громадных чудовищ-пришельцев из



космоса. Чудовища, по правде говоря, сделаны довольно коряво. По фильмам начинает казаться, что работники службы способны только «завестись» к монстру и хорошенько разозлить его, после чего влипнуть в крупные неприятности. Тут появляется герой Ультрамэн, со своим воинственным кличем «щя!» отвешивает нахальному пришельцу несколько увесистых затрещин и всех спасает. Такой вот бесхитростный и наивный сюжет.

Игра Ultraman Powered довольно близка к фильмам сериала. Пожалуй, это одно из самых экзотических единоборств на 3DO, к тому же Ultraman Powered не откажешь в своеобразном обаянии.

# Игровые меню

## Главное меню

Состоит из следующих пунктов:

### Visual Mode

Самый эффектный игровой режим при сражении Ультрамэна с чудовищами, которыми управляет компьютер. Украшен длинными и красивыми видеороликами. К сожалению, Visual Mode позволит сразиться всего с 3 противниками (Балтан, Кемулар, Красный Король), так что вы не сможете увидеть заставки со всеми 7 чудовищами. Причина не совсем ясна; дело даже не в нехватке места на диске, куда можно было бы записать остальные видеоролики (свободного места на диске вроде бы хватает).

### Battle Mode

Полноценный режим для одного участника (как и в Battle Mode, Ультрамэн сражается с компьютерными монстрами). В Battle Mode принимают участие все чудовища без исключения. В этом режиме имеется замечательная и пикантная деталь: перед началом каждого сражения вы можете лично поуправлять истребителем, атакующим чудовище! Получается «игра внутри игры». Наводя прицел ракет на активные точки на теле чудовища (для этого используются клавиши крестовины) и стреляя по ним любой из кнопок, вы сможете снести монстру часть здоровья еще до начала поединка. Во-первых, это полезно, а во-вторых — очень здорово смотрится. Обязательно попробуйте!

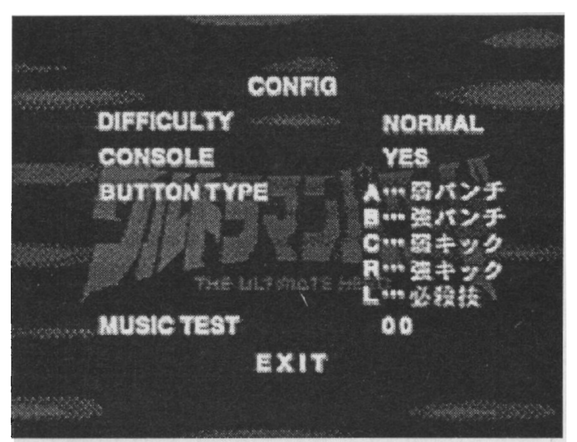
Единственным недостатком Battle Mode по сравнению с Visual Mode оказывается меньшая зрелищность. Ну что ж поделаешь, нельзя же получить все сразу...




*Один из пунктов главного меню игры (продолжение следует)*

### Vs Mode

Режим для двух участников. Вы можете как выбрать поединок двух живых игроков (1P VS 2P), так и потренироваться с произвольным чудовищем, которым управляет компьютер (1P VS COM). Кстати говоря, в этом режиме можно воспользоваться парой секретных кодов, которые откроют перед вами новые интересные возможности (см. раздел «Маленькие хитрости»).




*Настроечное меню игры (обещанное продолжение).*

### Config

Конфигурация игры. Самый главный и полезный параметр, который здесь стоит изменять — это сложность игры. Клавиши по умолчанию настроены вполне разумно и удобно, к тому же, изменяя их, вы усложняете себе выполнение приведенных ниже комбинаций.

### Data Base

База данных с красивыми картинками из фильмов. Никакой пользы не приносит, но смотрится красиво. По какой-то непонятной причине здесь же происходит настройка ряда игровых параметров. Их смысл вполне понятен — конечно, если вы хорошо владеете японским языком... В общем и целом Ultraman Powered мало чем отличается от других игр с единоборствами, однако в игре присутствуют и оригинальные моменты.

## Особенности игры

### Энергия

Кроме такого привычного по играм-единоборствам параметра, как здоровье, каждый боец обладает определенным уровнем энергии (полоска-индикатор под индикатором здоровья). Энергия растет со временем и убывает при использовании некоторых приемов, а также в случае, когда противник дразнит вас специальным приемом. Некоторые приемы (среди которых большинство выстрелов, а также суперприем) выполняются только на максимуме энергии.



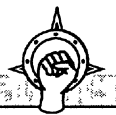
*Более полувека назад над Японией взорвалась атомная бомба.*

### Суперприем

У каждого бойца имеется чрезвычайно мощный прием, который выполняется кнопкой LShift при полном индикаторе энергии. Если противник не успеет от него защититься (чаще всего — просто подпрыгнуть), то получит сильные повреждения и либо погибнет, либо окажется на краю могилы. Прием этот выполняется с небольшой задержкой.

### Дразнилка

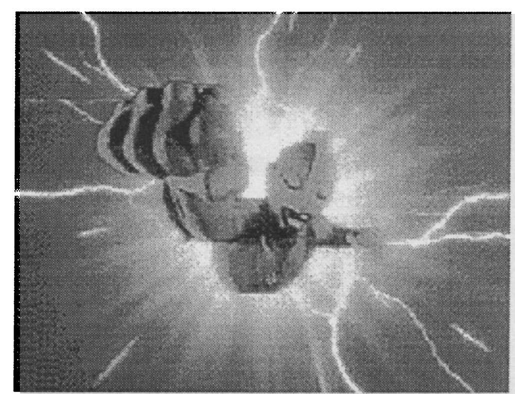
Этот прием сокращает уровень энергии противника и пополняет ваш уровень. Лишая противника энергии, вы тем самым не даете ему выполнять самые смертоносные приемы. Довольно часто можно видеть, как двое игроков стоят напротив и увлеченно дразнят друг друга, рассчитывая скорее доползти до заветного суперприема и быстро прикончить соперника.



### Лимит времени

Хотя героем Ultraman Powered является именно Ультрамэн, а чудовища по идее должны играть роль безропотных статистов, создатели игры все же немного уравняли шансы, ограничив время поединка. Ультрамэн должен поторопиться с выполнением своей задачи. Когда датчик в центре начнет издавать тревожный писк, это значит, что Ультрамэну пора быстренько приканчивать чудовище (если получится) и улетать в небо — иначе вы рискуете безусловно проиграть.

# Удары и приемы персонажей игры

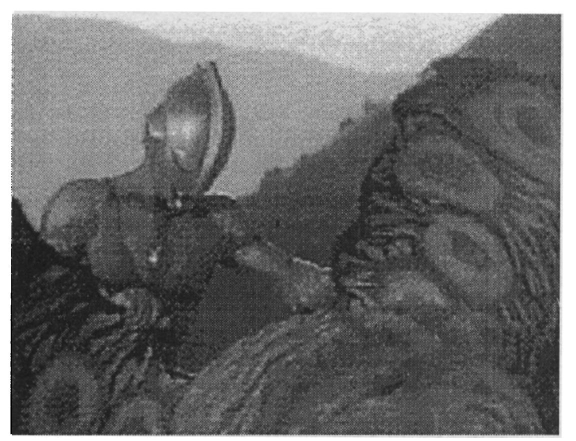


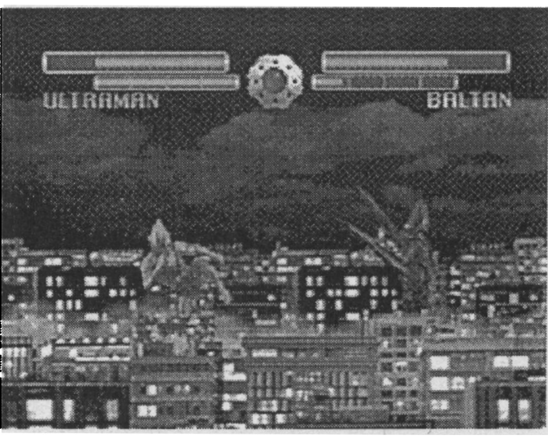
*Монстрам тоже иногда снятся кошмары.*

### Ультрамэн/Ultraman

Благородный герой, защитник человечества и все такое — в общем, сугубо положительная личность, только увеличенная до размеров небоскреба. Хотя Ультрамэн и не умеет проводить такие эффектные связки приемов, как некоторые чудовища, и у него нет ни хвоста, ни рогов, Ультрамэна выручает быстрота и достаточное разнообразие приемов.

| | |
|---|---|
| **Удар кулаком** | — A |
| **Рубящий удар ребром ладони** | — B |
| **Нижний пинок** | — C |
| **Сильный удар ногой** | — RShift |
| **Мега-Луч** | — LShift (с полным индикатором энергии) |
| **Дразнилка** | — LShift |
| **Бросок** | — → + B (вблизи от противника) |
| **Рубящий удар в прыжке** | — ↑ + A |
| **Сильный рубящий удар в прыжке** | — ↑ + B |
| **Удар коленом в прыжке** | — ↑ + C |
| **Удар ногой в прыжке** | — ↑ + RShift |
| **Приседание** | — ↓ |
| **Рубящий удар в приседе** | — ↓ + A |
| **Апперкот в приседе** | — ↓ + B |
| **Удар ногой в приседе** | — ↓ + C |
| **Сильный удар ногой в приседе** | — ↓ + RShift |
| **Силовой барьер** | — ↓ (включается автоматически) |
| **Блок** | — ← (держать) |
| **Заднее сальто** | — ←, ← |
| **Ручной лазер** | — ↓, → + A (двойной выстрел) или ↓, → + B (тройной выстрел) |
| **Реактивный удар с воздуха** | — ↓ + C или ↓ + RShift (во время прыжка) |


Монстры также нуждаются в заботе и уходе.



Токийская сборная по баскетболу.

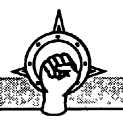
## Балтан/Baltan

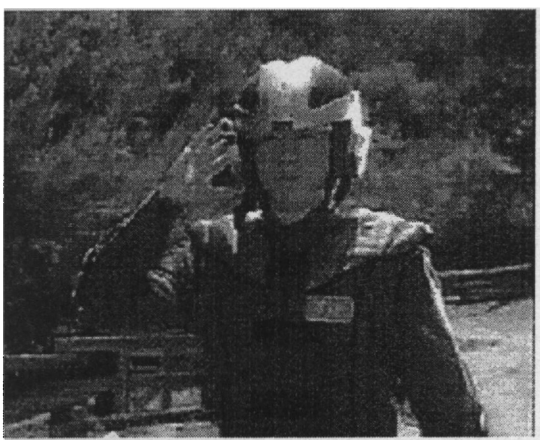
Странная тварь, напоминающая рака в сильном увеличении (только двуногого). Балтан неплохо работает своими клешнями и жизнерадостно ухает во время сражения, но разрушительной мощи ему определенно не хватает. К его достоинствам можно отнести быстроту и возможность телепортации, которая сбивает противника с толку.

| | |
|---|---|
| **Удар клешней сверху** | — A |
| **Укол клешней** | — B |
| **Удар ногой** | — C |
| **Сильный удар ногой** | — RShift |
| **Нова-Бластер** | — LShift (с полным индикатором энергии) |
| **Дразнилка** | — LShift |
| **Бросок** | — → + B (вблизи от противника) |
| **Удар клешней в прыжке** | — ↑ + A |
| **Укол клешней в прыжке** | — ↑ + B |
| **Удар ногой в прыжке** | — ↑ + C |
| **Сильный удар ногой в прыжке** | — ↑ + RShift |
| **Удар клешней в приседе** | — ↓ + A |
| **Укол клешней в приседе** | — ↓ + B |
| **Телепортация назад** | — ←, ← |
| **Вирусный луч** | — ↓, → + A или ↓, → + B |
| **Напрыгивание** | — ↓, ↓ + RShift или ↓, ↓ + C |
| **Штопор** | — →, →+ A или →,→ + B |
| **Телепортация** | — ↓, ← + A (а также B, C и RShift) |
| **Блок** | — ← (держать) |

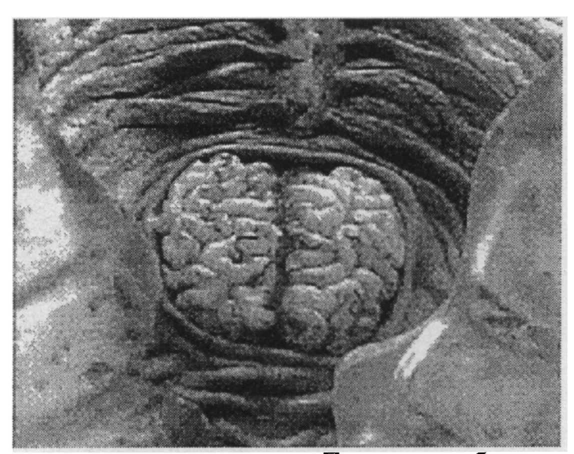
## Кемулар/Kemular

Как замечательно выразился пролетарский писатель, «Рожденный ползать летать не может». Видимо, он как раз и имел в виду Кемулара, который не то что летать — прыгать-то не способен! Две роговые пластины, которые можно принять за крылья, на самом деле прикрывают его чувствительный мозг, выходящий на поверхность тела где-то в конце позвоночника. Впрочем, Кемулар не особенно страдает от невозможности прыжков. Из-за его низкого положения некото-





*Камикадзе перед боевым вылетом.*



*Пикник на обочине.*

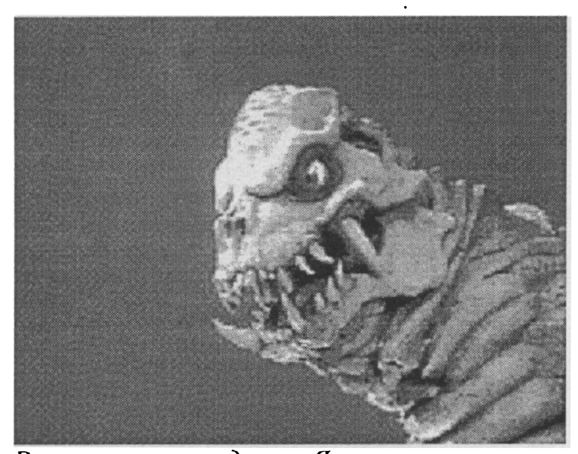
рые удары противника просто проходят мимо цели. Стоит подойти вплотную и попытаться запинать его ногами, как Кемулар начинает полосовать по пяткам своим длинным языком.

| | |
|---|---|
| **Удар языком** | — A |
| **Сильный удар языком** | — B |
| **Удар хвостом** | — C |
| **Сильный удар хвостом** | — RShift |
| **Ядовитый газ** | — LShift (с полным индикатором энергии) |
| **Дразнилка** | — LShift |
| **Диагональный удар языком** | — ↑+A или ↑+B |
| **Полосующий удар когтями** | — ↑ + C |
| **Бодание рогом** | — ↑ + RShift |
| **Отступление** | — ←, ← |
| **Облако газа** | — ↓, ← + C или ↓, ← + RShift |
| **Плевок кислотой** | — ↓, ↓ + C или ↓, ↓ + RShift |
| **Блок** | — ← (держать) |

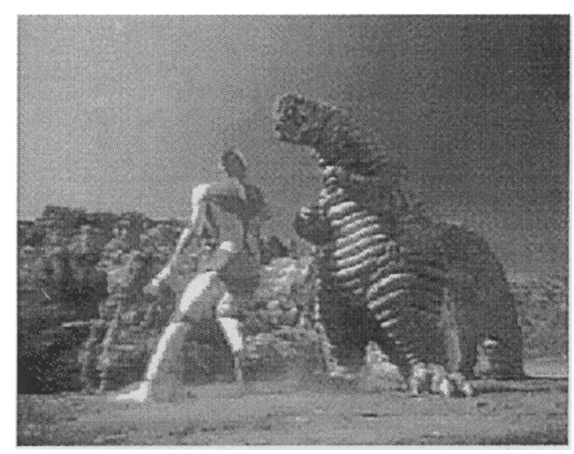
## Красный Король/Red King

Красный Король неуклюж и медлителен, но достаточно силен (к тому же иногда он способен на достаточно быстрые приемы, захватывающие противника врасплох). Этот двуногий монстр чем-то напоминает динозавра, а его стиль драки на редкость бесхитростен: никаких спецвозможностей, одна грубая сила.

| | |
|---|---|
| **Удар лапой** | — A |
| **Удар головой** | — B |
| **Пинок** | — C |
| **Удар хвостом** | — RShift |
| **Метание камня** | — LShift (с полным индикатором энергии) |
| **Дразнилка** | — LShift |
| **Бросок** | — → + B (вблизи от противника) |
| **Напрыгивание** | — ↑ + A |
| **Сильное напрыгивание** | — ↑ + B |
| **Атака в приседе** | — ↓ + A (а также B, C и RShift) |
| **Отступление** | — ←, ← |



*Вот кто снится детям Японии в новогоднюю ночь.*



*Молодой человек, потанцуйте же со мной.*

| | |
|---|---|
| **Таран** | — (A) или (B) держать, затем отпустить |
| **Связка ударов** | — ↓, → + (A) или ↓, → + (B) |
| **Блок** | — ← (держать) |

## Телесдон/Telesdon

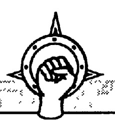
Довольно оригинальный противник. Телесдон больше всего походит на броненосца, только огнедышащего. По скорости движений он стоит где-то в середине: не самый быстрый, но и не самый медленный. Он умеет мгновенно зарываться в землю и атаковать снизу; от подобной пакости спасает своевременный прыжок.

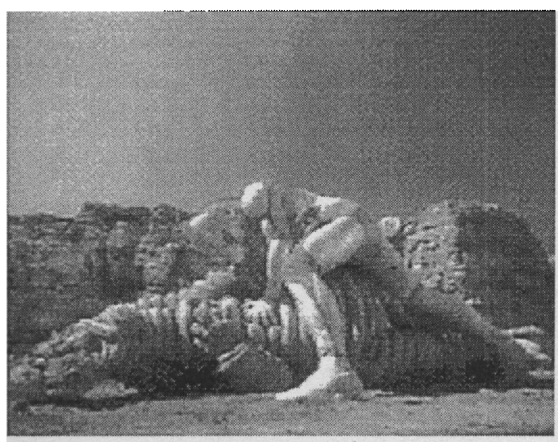
| | |
|---|---|
| **Удар лапой** | — (A) |
| **Удар головой** | — (B) |
| **Удар ногой** | — (C) |
| **Удар хвостом** | — (RShift) |
| **Огненное дыхание** | — (LShift) (с полным индикатором энергии) |
| **Дразнилка** | — (LShift) |
| **Бросок** | — → + (B) (вблизи от противника) |
| **Напрыгивание** | — ↑ + (A) (а также (B), (C) и (RShift)) |
| **Низкое огненное дыхание** | — ↓ + (B) или ↓+ (RShift) |
| **Отступление** | — ←, ← |
| **Огненный шар** | — (A) или (B) держать, затем отпустить |
| **Подземная атака** | — ↓, ↓ + (A) или ↓, ↓ + (B) |
| **Блок** | — ← (держать) |

## Дада/Dada

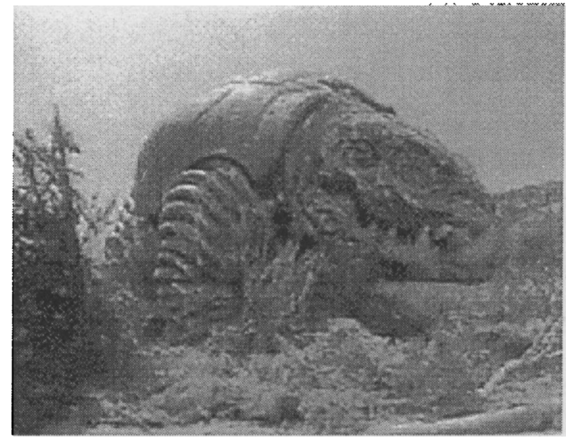
Название этого нелепого существа, раскрашенного черно-белыми полосками и насыщенного электричеством, конечно же, происходит от его коронного возгласа «Да-Да!». Дада и все последующие противники могут быть смело отнесены к категории «исключительно опасных». Играя Ультрамэном против них, можно забыть о прыжках — чудовища немедленно принимают ответные меры, и все попытки попрыгать обычно плохо кончаются.

Стихией Дады является электричество. Он ставит электрические завесы, стреляет электрическими разрядами и даже сам превращается в электрический шар и несется в противника.






*На кого ж ты меня покинул?*


*Кошмар японских лесников.*

| | |
|---|---|
| **Рубящий удар рукой** | — (A) |
| **Рубящий удар рукой с молнией** | — (B) |
| **Удар ногой** | — (C) |
| **Удар ногой с молнией** | — (RShift) |
| **Шаровая молния** | — (LShift) (с полным индикатором энергии) |
| **Дразнилка** | — (LShift) |
| **Электрошок** | — → + (B) (вблизи от противника) |
| **Рубящий удар рукой в прыжке** | — ↑ + (A) |
| **Рубящий удар рукой с молнией в прыжке** | — ↑ + (B) |
| **Удар ногой в прыжке** | — ↑ + (C) |
| **Удар ногой с молнией в прыжке** | — ↑ + (RShift) |
| **Рубящий удар рукой в приседе** | — ↓ + (A) |
| **Рубящий удар рукой с молнией в приседе** | — ↓ + (B) |
| **Удар ногой в приседе** | — ↓ + (C) |
| **Удар ногой с молнией в приседе** | — ↓ + (RShift) |
| **Отступление** | — ←, ← |
| **Электрический разряд** | — →, → + (A) или →, → + (B) |
| **Электрический разряд с воздуха** | — →, → + (A) или →, → + (B) (во время прыжка) |
| **Электрический шар** | — ↓, ← + (A) или ↓, ← + (B) |
| **Электрическая дуга** | — ↓, → + (A) или ↓, → + (B) |
| **Блок** | — ← (держать) |

## Джамира/Jamyra

Похоже, странная внешность Джамиры — это всего лишь скафандр, в который облачился пришелец. За его решетчатой маской блестят глаза, но больше никаких подробностей разглядеть не удается. Однако приходится признать, что пришелец довольно лихо дерется и уступает лишь действительно достойным противникам.

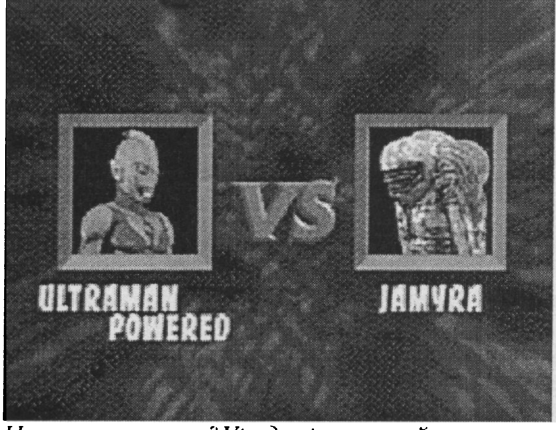
| | |
|---|---|
| **Удар кулаком** | — (A) |
| **Апперкот** | — (B) |
| **Удар ногой** | — (C) |

| | |
|---|---|
| **Сильный удар ногой** | — (RShift) |
| **Связка ударов с разбега** | — (LShift) (с полным индикатором энергии) |
| **Дразнилка** | — (LShift) |
| **Бросок** | — → + (B) (вблизи от противника) |
| **Удар когтями в прыжке** | — ↑ + (A) |
| **Сильный удар когтями в прыжке** | — ↑ + (B) |
| **Слабый удар ногой** | — ↑ + (C) |
| **Сильный удар ногой** | — ↑ + (RShift) |
| **Удар кулаком в приседе** | — ↓ + (A) |
| **Подкат** | — ↓ + (B) или ↓ + (RShift) |
| **Удар ногой в приседе** | — ↓ + (C) |
| **Отступление** | — ←, ← |
| **Колесо** | — (A) или (B) держать, затем отпустить |
| **Бросок в воздухе** | — (RShift) + (A) или (RShift) + (B) во время прыжка |
| **Таран** | — →, → + (A) или →, → + (B) |
| **Блок** | — ← (держать) |

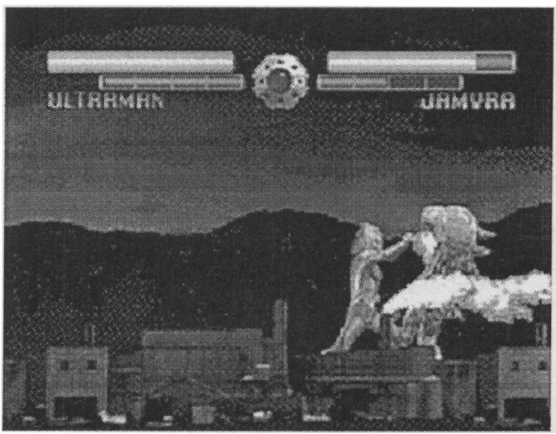
## Гомора/Gomora

Несомненно, самый достойный из всех противников Ультрамэна. Дело даже не в том, что Гомора оказывается последним и самым опасным врагом. Тварь отличается чудовищной силой, причем наибольшую опасность (как ни странно) представляют даже не когтистые лапы, а хвост и длинный рог на носу.

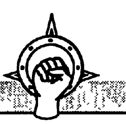
| | |
|---|---|
| **Удар лапой** | — (A) |
| **Удар рогом** | — (B) |
| **Удар ногой** | — (C) |
| **Удар хвостом** | — (RShift) |
| **Удар рогом с разбега** | — (LShift) (с полным индикатором энергии) |
| **Дразнилка** | — (LShift) |
| **Напрыгивание** | — ↑ + (A) (а также (B), (C) и (RShift)) |
| **Удар лапой из приседа** | — ↓ + (A) |
| **Сильный удар лапой из приседа** | — ↓ + (B) |
| **Подсечка хвостом** | — ↓ + (RShift) |

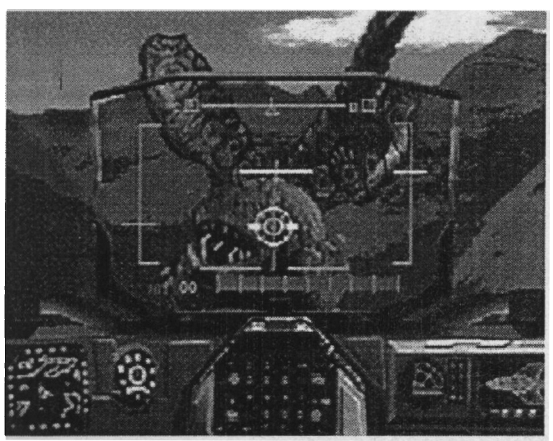


*Ну, че уставился? Урод тряпочный.*

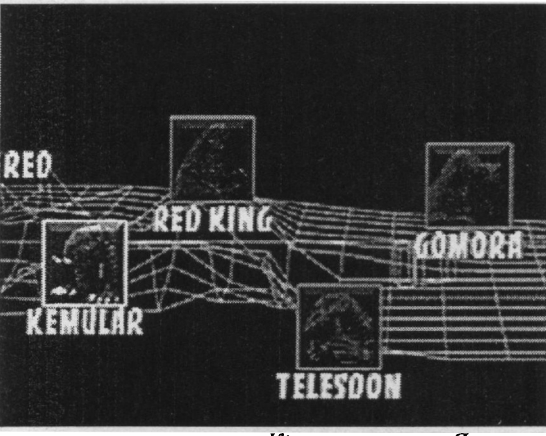


*Криминальная хроника: уличная драка.*





*Традиции камикадзе еще сильны в современной Японии.*




*Красная книга Японии.*

| | |
|---|---|
| **Отступление** | — ←, ← |
| **Бросок рогом** | — ←, ↓, → + (A) или ←, ↓, → + (B) |
| **Удар рогом в воздух** | — ↓, ↓ + (C) или (RShift) |
| **Связка ударов хвостом** | — (C) или (RShift) держать, затем отпустить |
| **Блок** | — ← (держать) |

# Маленькие хитрости

При первом знакомстве с игрой может показаться, что с компьютером можно играть только в роли Ультрамэна. Понятное дело, получается несправедливо — во-первых, как же вы будете тренироваться для поединков с друзьями, где вы выступаете в роли чудовища? Во-вторых, находясь в плохом настроении, совершенно не хочется никого спасать, а хочется взять какого-нибудь спасителя и хорошенько намылить ему шею.

## Игра за чудовище

К счастью, в игре заложена возможность игры чудовищем против компьютерного Ультрамэна. Для этого необходимо выбрать в главном меню строку VS MODE, затем передвинуть курсор к строке 1P VS COM и нажать ← + (LShift) + (A). Дальше остается лишь выбрать чудовище, которым вы желаете управлять.



*"Много работы, побриться некогда".*

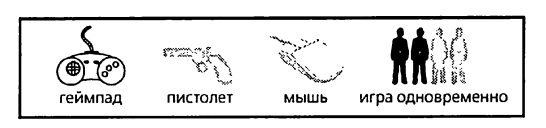
## Балтан 2

Имеется и другая скрытая возможность — играть за Балтана 2! Правда, внешне он практически ничем не отличается от Балтана I (зато в Battle Mode вы живо убедитесь, что это совсем не одно и то же). Итак, выберите в главном меню пункт Vs Mode, подведите курсор к строке 1P VS COM и нажмите ← + (LShift) + (A). Передвиньте курсор к Балтану и нажмите (LShift) + ↑ + (A). В сражении вы будете управлять Балтаном 2 и сражаться против компьютерного Ультрамэна.

# WAY OF THE WARRIOR

## Путь воина

Издатель .. **Universal Interactive Studios**
Изготовитель ................. **Naughty Dog**
Размер ........................................ **1 CD**

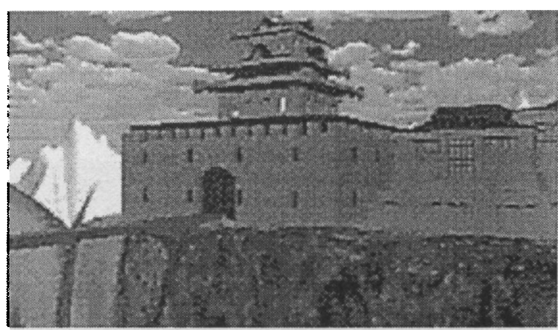



**НАША ОЦЕНКА**
Изображение ............. ★★★★☆
Звук ............................ ★★★☆☆
Сюжет/концепция ...... ★★★☆☆

**ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС**
Играть в первый раз ... ★★★☆☆
Играть снова и снова .. ★★☆☆☆
Играть с друзьями ...... ★★★★☆

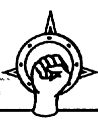
**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** 

Way of the Warrior появился вскоре после феноменального успеха Mortal Kombat. Так уж повелось, что на каждую действительно хорошую и оригинальную игру приходится множество посредственных подражаний; Way of the Warrior относится именно к таким попыткам «залезть на плечи великана и стать выше его». При этом нельзя однозначно сказать, что игра плохо задумана, или что она насквозь вторична — вовсе нет, в ней встречаются довольно интересные проблески фантазии. К сожалению, все эти возможности тонут в болоте удручающе убогой реализации.



*Не так-то просто найти затерянный в горах монастырь.*

Создатели игры утверждают, что игра неслыханно богата спецприемами и секретами. Да, это правда, но... это, как ни странно, оказывается главным недостатком игры, а не ее достоинством!!! На каждое движение пришлось выделить всего по 2-3 кадра (увы, размер памяти на 3DO не так уж велик, и количество достигается только за счет качества). Растянуть эти кадры на сколько-нибудь заметное время невозможно, а значит, движения приходится делать очень быстрыми. Ни о какой тактике боя говорить не приходится, все сведено к бессмысленному «топтанию» кнопок — а все интересные задумки пропадают напрасно.

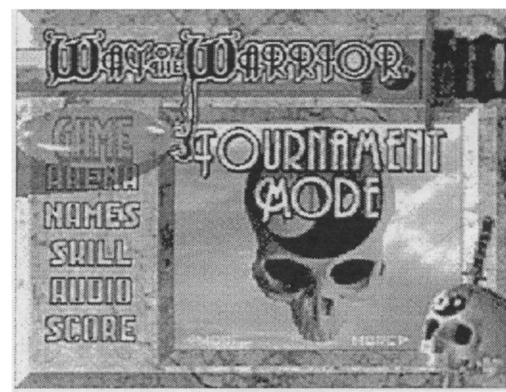


Впрочем, кому-то эта точка зрения может показаться излишне резкой, и он захочет проверить ее на своем опыте. Что ж, все необходимое для этого приводится...

Остается лишь в общих чертах обрисовать сюжет. Где-то высоко в Гималаях, в уединенном монастыре хранится Книга Воинов. Ее страницы покрыты рассказами о великих воинах, которым довелось участвовать и побеждать в турнирах. Вам предстоит участвовать в самом последнем турнире — ведь в Книге Воинов осталась всего одна пустая страница!

Основным злодеем на сей раз оказывается индус по имени Гулаб Джамун (также известный как Свами). Он и будет вашим главным противником в этом турнире.

## Главное меню игры



*Вы решили вступить в турнир.*

Состоит из нижеследующих пунктов.

**Game** — собственно игра:

**Demo Mode** — демонстрационный режим. Вероятно, вам он не пригодится — это сделано специально для демонстрации игры в магазинах.

**Tournament Mode** — игра для одного участника в режиме «турнира», где ему придется поочередно сражаться со всеми соперниками, управляемыми компьютером.

**Versus Mode** — игра для двоих участников.

**Arena** — выбор арены, где будет происходить поединок. Ниже приведены секретные коды, с помощью которых вы сможете выбрать некоторые скрытые, невидимые невооруженным глазом арены.

**Names** — ввод имен бойцов. В основном этот пункт меню используется для ввода многочисленных секретных кодов (вы найдете их в этом описании).



*На что ты способен?*

**Skill** — установка форы (для двух игроков) или сложности игры (для одного).

**Audio** — задание громкости звука.

**Score** — таблица рекордов игры.

Для перемещения между пунктами главного меню используются клавиши ↓ и ↑ крестовины геймпада, а нажатие кнопки (A), (B) или (C) активирует выбранный пункт меню. Клавиши ← и → позволяют перебрать различные варианты в тех пунктах, где это возможно (скажем, выбор режима игры или арены). Чтобы вернуться в главное меню во время поединка, следует нажать (P), а затем — (X) (если вместо (X) снова нажать (P), то поединок продолжается).

Значение всех кнопок на геймпаде приведено в описании персонажей игры.

# Особенности игры

## Захваченные персонажи

По каким-то загадочным причинам, Гулаб Джамун предпочитает захватывать власть над тремя персонажами игры: Драконом, Майором Гейнсом и Малкольмом Фоксом. Этих трех бойцов вам придется победить перед тем, как сразиться с самим Гулабом.

Черный Дракон (Дракон), Майор Трабл (Майор Гейнс) и Вуду (Фокс) владеют теми же приемами, что и исходные бойцы. Однако во многих ситуациях они действуют иначе, нежели их прототипы, так что с ними необходимо соблюдать осторожность.

## Добивания на аренах

На некоторых игровых аренах могут проводиться особые добивания, которые не зависят от того, кто и с кем дерется — все определяет исключительно обстановка боя. Конечно, никто не мешает вам вместо этого выполнить обычное добивание, все определяется исключительно кровожадностью игрока.

Когда проигравший персонаж встает из нокдауна с ничтожным остатком здоровья, а судья говорит «End it», или «Put him away», или что-нибудь в этом роде, победитель должен сделать нижеследующее.

### Арена с лавой

Самое легкое из всех добиваний. В третьем раунде поединка мостики по обоим сторонам от плавающей в лаве платформы исчезают. Просто столкните своего противника в лаву, это можно сделать в любой момент.

### Арена с мостом

Во время нокдауна сбросьте побежденного противника с моста апперкотом или аналогичным ударом, приведенным в описании (кстати говоря, вместо него могут сработать и некоторые другие удары — если хотите, можете поэкспериментировать).

### Арена с крышей

Сбросьте противника вниз, он пробивает потолок и живописно падает на пол. Обратите внимание — для этого следует во время нокдауна выполнить апперкот (или заменяющий его прием) СЗАДИ.

### Арена с додзе (залом для тренировок)

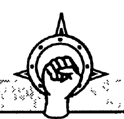
На потолке додзе скрывается вертушка с шипами, вроде вентилятора. Чтобы насадить противника на нее, проведите апперкот (или заменяющий его прием), СТОЯ ЛИЦОМ К ЦЕНТРУ АРЕНЫ.

### Арена со скалами

Самое трудное из всех «специальных» добиваний. Для этого следует провести указанный прием ПО НАПРАВЛЕНИЮ К ЛАМПЕ В ЦЕНТРЕ АРЕНЫ.

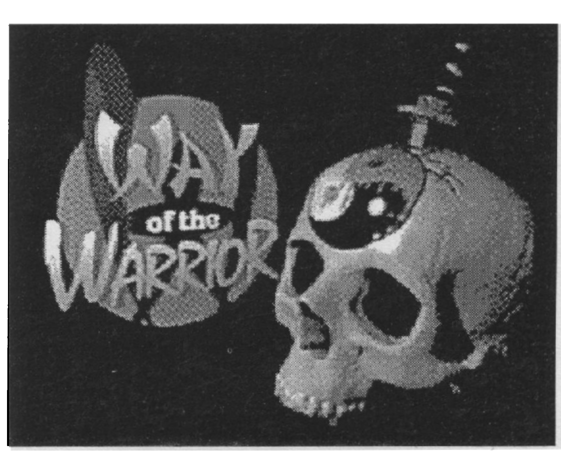



*Выбор декораций к спектаклю смерти.*

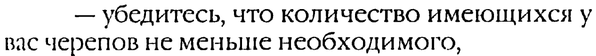


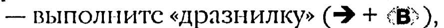
## Магия

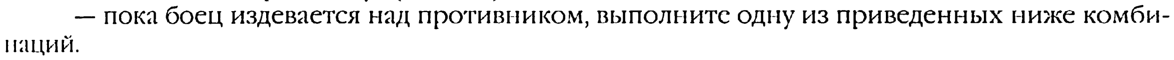
Каждый боец умеет пользоваться несколькими магическими заклинаниями. Это специальные комбинации клавиш, которые применяются во время выполнения «дразнилки» и помогают игроку в сражении. Каждое заклинание использует определенное количество «черепов» (маленькие цифры рядом с изображением черепа). Чтобы воспользоваться заклинанием, нужно иметь хотя бы столько черепов, сколько для него необходимо. Накопленные игроками черепа переходят из одного раунда в другой. Каждый боец может пользоваться как минимум половиной заклинаний; на опыте можно выяснить, какие заклинания знает тот или иной персонаж. Итак, чтобы воспользоваться заклинанием:




*Вы избрали путь воина.*


— убедитесь, что количество имеющихся у вас черепов не меньше необходимого,


— выполните «дразнилку» (→ + B),


— пока боец издевается над противником, выполните одну из приведенных ниже комбинаций.

### Малое исцеление (10%)

150 черепов — ← + A

### Среднее исцеление (20%)

300 черепов — ← + B

### Полное исцеление (100%)

800 черепов — ← + C

### Уменьшение

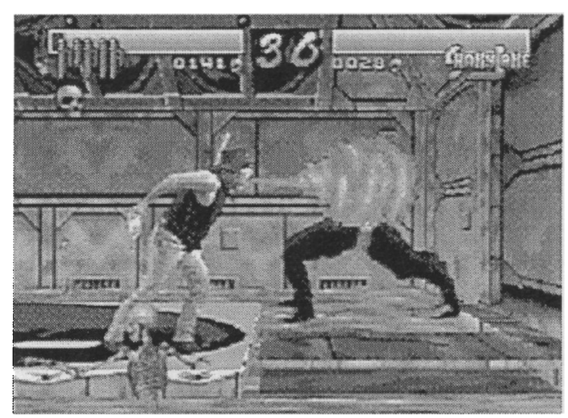
350 черепов — ↓ + B

### Турбо (увеличение скорости)

500 черепов — A многократно

### Двойная сила (повреждения удваиваются)

380 черепов — A + B + C




*Огоньку не найдется?*

### Неуязвимость (боец не получает повреждений)

450 черепов — LShift + RShift

Невидимость — A ↓, ↓+←, ←

### Запутывание противника

250 черепов — → + B + C

### Прикосновение смерти (один удар оказывается смертельным)
2400 черепов — ↓, ↓+→, →, RShift

### Судьба (оба игрока теряют по 1/2 своего здоровья)
1200 черепов — ↓, ↓+→, →, C

### Дезориентация (другого бойца)
350 черепов — ↑ + A + B

### Запрет на прыжки (для противника)
330 черепов — ↓ + C

### Отмена добивания (предотвращает добивание)
150 черепов — ↓ + C во время смертельного удара (работает без «дразнилки»)

## Секретные арены

| | |
|---|---|
| **Аллея смерти** | — введите TUGAWAR Apr 16 1964 |
| **Психоделический мир** | — введите PARANOID May 5 1975 |
| **Мир турбо-скорости** | — введите SPEED Aug 8, 1980 |
| **Тадж-Махал** | — введите TAJ MAHAL Jan 1 1901 |

## Скрытые бойцы
В «турнирном режиме» можно сразиться с четырьмя скрытыми бойцами. Для того, чтобы вступить в поединок с очередным персонажем, НЕОБХОДИМО ПОБЕДИТЬ ВСЕХ ПРЕДЫДУЩИХ БОЙЦОВ. Каждый скрытый боец вызывается на соответствующей арене с помощью специального «фокуса».

Фокусы выполняются ВО ВТОРОМ ПОБЕДНОМ РАУНДЕ (втором раунде, в котором вы побеждаете на этой арене). Кроме того, необходимо, чтобы первый раунд был выигран «безупречно» (perfect round); при этом над индикатором здоровья появляется надпись Second Wind.

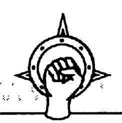
Приводим описание «фокусов» для всех скрытых персонажей:

### Черный Дракон
Вызывается на кладбище (второй поединок). Выиграйте второй победный раунд, имея надпись Second Wind, не пользуясь в этом раунде ни кнопкой C, ни RShift (удары ногой).

### Майор Трабл
Вызывается на арене с лавой (четвертый поединок). Выиграйте второй победный раунд, имея надпись Second Wind, не пользуясь в этом раунде кнопкой B (блоки).

### Вуду
Вызывается на арене с крышей (шестой поединок). Выиграйте второй победный раунд, имея надпись Second Wind, не пользуясь в этом раунде кнопкой A или LShift (удары руками).

### Гулаб Джамун
Вызывается на арене со скалами (восьмой поединок). Выиграйте второй победный раунд, имея



надпись Second Wind и, вдобавок, не получая во время раунда ни единого повреждения (perfect round).



*Выбирая персонажа - не ошибитесь.*

## Игра за специальных персонажей

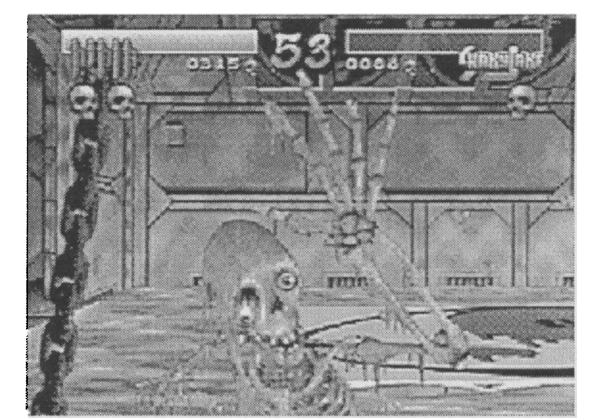
Все персонажи в игре могут использоваться в режиме сражения для двоих игроков. Чтобы играть за «босса» или кого-либо из секретных персонажей, необходимо ввести соответствующее имя и дату в главном меню (пункт Names). Персонаж становится активным, однако для того, чтобы играть за него, вы должны перейти на экран выбора персонажей. Рядом с изображением Кримсон Глори находится невидимое окно для выбора персонажа — переместите курсор вправо от нее, и портрет персонажа появится наверху. Вы можете ввести несколько секретных кодов и играть одним специальным персонажем против другого.

| | |
|---|---|
| **Кулл** | — введите A GAVIN Jun 6 1970 |
| **Хай Эббот** | — введите J RUBIN Jan 6 1970 |
| **Черный Дракон** | — введите WYVERN Mar 9 1927 |
| **Майор Трабл** | — введите BAD BOY Feb 4 1908 |
| **Вуду** | — введите EVIL Jun 6 1966 |
| **Гулаб Джамун** | — введите GULAB Feb 29 1900 |

## Приколы

Если во втором победном раунде поединка (то есть втором раунде, выигранном вашим бойцом) вы выполните нужное условие, то вместо привычной картинки в самом конце появится «прикольное» изображение вашего бойца. Впрочем, это относится только к игре вдвоем.

А условия появления приколов таковы:



*Победила дружба!*

### Джейк

Во втором победном раунде поразите своего врага 3 огненными шарами.

### Дракон

Выиграйте второй победный раунд, не получив ни единого повреждения и не пользуясь кнопками LShift, RShift, B, а также комбинациями ↓, ↓+←, ← и ↓, ↓+→, →.

### Кримсон

Выиграйте второй победный раунд, не пользуясь кнопками A, C, LShift и RShift. Это означает, что вы можете пользоваться только бросками в блоке (см. описание Кримсон Глори).

### Нобунага

Выиграйте второй победный раунд, пользуясь только кнопками (A) и (C).

### Майор Гейнс

Вы должны во втором победном раунде взорвать на земле 8 гранат (обратите внимание: считаются лишь те гранаты, которые взрываются сами, а не те, которые попали в соперника).

## Всякая всячина

### Знак победы

Когда Никки Чан, победив в раунде, кланяется на полу, быстро-быстро жмите все игровые кнопки на геймпаде — Никки покажет на пальцах знак V (победа).

### Веселые пляски

Чтобы Нобунага исполнил прикольный победный танец, во втором победном раунде он должен 10 раз зарядить волшебством свою метательную звезду. Для этого нужно быстро жать (A) во время метания звезды. В отличие от обычной, волшебная звезда светится в полете.

### Антенна

На арене с крышей находится невидимая антенна (интересно, откуда она взялась в монастыре?!). Чтобы вызвать ее на экран, нужно иметь 100 черепов, выполнить «дразнилку» и очень быстро нажимать во время ее выполнения (A) + (C).

# Приемы

## Конотори/Konotori

| | |
|---|---|
| ***Настоящее имя:*** | Джереми Кэш. |
| ***Возраст:*** | 28. |
| ***Оружие:*** | веер с заостренными краями. |

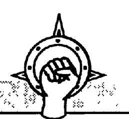
Конотори родился в Японии, куда его родители отправились по делам бизнеса. Джереми Кэш начал свою жизнь в стремительном мире современной деловой жизни; к 2 годам он побывал уже в 28 странах. Однако вскоре после того, как ему исполнилось 4 года, родители Джереми погибли в авиационной катастрофе, а сам он остался в горах Японии, всеми заброшенным.

Местный фермер-японец спас и воспитал Джереми. Мальчик был единственным гайдзином (чужаком) в городе Кесака, где он рос. Ему приходилось нелегко, и вскоре отец начал обучать его боевым искусствам. Джереми быстро превзошел своего учителя и разработал свою собственную систему боя.



*Конотори против Гайнса.*

Вскоре после того, как Джереми исполнилось 16, он стал свидетелем смерти своего приемного отца от рук Ниндзя. Богатый местный землевладелец нанял Ниндзя, чтобы тот «убедил» фермера продать ему свой участок земли. Джереми



поклялся отомстить. Он уехал в Токио и совершенствовал там свое искусство. Вернулся он уже в облике «Конотори» (журавля). Конотори вступил в турнир не ради славы, но ради мести.

| Кнопка | Стандарт | Вблизи | Прыжок | Приседание |
|---|---|---|---|---|
| A | Выпад | Удар тыльной стороной руки | Выпад в прыжке | Выпад в приседании |
| LShift | Удар рукой | Удар головой | Удар рукой в прыжке | Удар рукой в приседе |
| A + LShift | Суперудар | | | |
| B | Блок | Блок | Блок | |
| C | Удар ногой | Удар веером | Удар ногой в прыжке | Удар ногой в приседе |
| A | ногой | веером | в прыжке | |
| C + RShift | Суперудар ногой | | | |

## Специальные приемы

**Полет** — (в прыжке) быстро нажимать B.
**Быстрое метание веера** — ↓, ↓+→, →, LShift.
**Медленное метание веера** — ↓, ↓+→, →, A.
**Низкое метание веера** — (в приседе) ↓+→, LShift + A.
**Торпеда** — ← держать 2 секунды, затем → + RShift (быстрая торпеда) или → + C (медленная торпеда). Не отпускайте кнопки, и вы сможете пролететь большее расстояние!!!
**Вращение** — ← + LShift (примечание — в подобных приемах требуется очень точно нажать клавиши). Может использоваться в прыжке.
**Колесо** — (с расстояния не меньше длины тела) ↓, ↓+←, ←, RShift.
**Напрыгивание** — (в прыжке) ↓ + C (над противником). Может использоваться, когда второй противник упал на землю.
**Полет лебедя** — (в прыжке) ↓ + RShift.
**Торпеда сверху** — (в прыжке) ↓+→ + LShift.

## Защита и прочее

**Дразнилка** — → + B.
**Защита с отпрыгиванием** — удерживая B, нажать ←, ←.
**Невидимость** — ← + LShift + A.

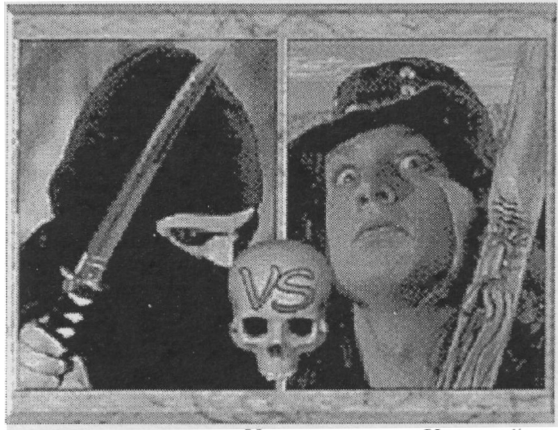
## Добивания

**Метание шляпы** — ↓, ↓+→, →, LShift + A.
**Полет журавля** — ↓ + C + RShift.
**Додзе/крыша/мост** — → + RShift вблизи.
**Скалы** — ← держать 2 секунды, затем → + RShift (торпеда).

## Ниндзя/Ninja

***Национальность:*** японец.
***Настоящее имя:*** неизвестно.
***Возраст:*** неизвестен.
***Оружие:*** молнии и кинжал.

Об этом человеке неизвестно практически ничего — лишь то, что в возглавляемом им клане ниндзя Ситакэ его называют просто «Ниндзя». Говорят, что его услуги оказываются по карману лишь самым богатым клиентам, и что он действует известными лишь ему самому средствами, но до сих пор выполнял все поручения.



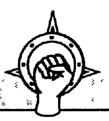
*Ниндзя против Чакусэйка.*

У Ниндзя много врагов; Конотори и Дракон — лишь двое из них. Его единственными «друзьями» являются члены клана Ситакэ, а также некоторые чужаки, с которыми ему довелось встречаться во время заданий. Известно, что один из таких людей — Майор Гейнс. Однако, при хорошей оплате Ниндзя забудет о любой дружбе и будет сражаться с кем угодно.

| Кнопка | Стандарт | Вблизи | Прыжок | Приседание |
|---|---|---|---|---|
| ‹A› | Выпад | Удар локтем | Выпад в прыжке | Выпад в приседании |
| ‹LShift› | Удар рукой | Бросок | Удар рукой в прыжке | Удар рукой в приседе |
| ‹A› многократно | Гиперудар | | | |
| ‹A› + ‹LShift› | Суперудар | | | |
| ‹B› | Блок | Блок | | Блок |
| ‹C› | Удар ногой | Удар головой | Удар ногой в прыжке | Удар ногой в приседе |
| ‹RShift› | Сильный удар ногой | Бросок в подкате | Удар ногой в прыжке | Подсечка |
| ‹C› + ‹RShift› | Суперудар ногой | | | |

### Специальные приемы

**Апперкот** — ↓+← + ‹LShift›.
**Быстрые защитные удары ногой** — во время блока (‹B›) быстро нажимайте ‹C›.
**Электрическая буря** — ↓, ↓+→, →, ‹LShift›.
**Медленная электрическая буря** — ↓, ↓+→, →, ‹A›.
**Удар ногой во вращении** — ← + ‹RShift›.
**Подкат** — ↓+→ + ‹C›.
**Прыжок ниндзя** — отойдите на некоторое расстояние и нажмите → + ‹RShift›.
**Вертолет** — ↓, ↓+←, ←, ‹RShift›.
**Удар ножом** — (вблизи от противника) ‹A› + ‹C›.
**Воздушное скольжение** — (в прыжке назад) ↓+→ + ‹C›.



**Воздушный удар ногой во вращении** — (в прыжке) ← + (RShift).

## Защита и прочее

**Дразнилка** — → + (B).
**Защита с отпрыгиванием** — удерживая (B), нажать ←, ←.
**Прыжок в невидимое** — во время «защиты с отпрыгиванием» нажать (LShift) + (RShift).
**Магическое исчезновение ниндзя** — ↓ + (A) + (B) + (C).

## Добивания

**Расчленение** — ↓, ↓+←, ←, (A) + (C).
**Прикосновение смерти** — ↓, ↓+→, →, (LShift) + (A).
**Додзе/крыша/мост** — апперкот или удар ножом.
**Скалы** — воздушное скольжение.

## Майор Гейнс/Major Gaines

***Национальность:*** англичанин.
***Настоящее имя:*** Саймон Гейнс.
***Возраст:*** 38.

Саймон Гейнс с самого рождения был изрядным забиякой, и сама судьба открыла перед ним дорогу в Вооруженные Силы. Однако никто не представлял себе, насколько хорошо он сражается, пока он не начал тренироваться в боевых искусствах. Гейнс быстро прогрессировал, и вскоре командование поставило его заведовать отделом секретных операций Британских ВВС.



*Сейчас раздастся хруст позвоночника.*

Гейнс и здесь не стоял на месте, и вскоре стал руководить «железными орлами» — подразделением быстрого реагирования, которое использовалось в исключительных ситуациях. «Железных орлов» часто посылали на верную смерть; считалось, что средняя продолжительность их жизни — 1.7 задания. Гейнс выжил в 16 миссиях, после чего был послан в Южную Америку, на операцию с кодовым названием «Смерть в джунглях». Его заданием было спасение похищенного британского министра из рук Карлоса Бано, второго торговца наркотиками во всем мире. На гасиенде Бано Майор Гейнс потерял всех своих людей, кроме одного. Наркобарон, приставив пистолет к голове министра, предложил Гейнсу пять миллионов долларов и пост главнокомандующего своими силами. Гейнс принял предложение и тут же пристрелил и министра, и последнего из своих людей.

Во время службы Гейнсу был введен экспериментальный препарат из группы стероидов. При необходимости он мгновенно увеличивал силу и скорость реакции Гейнса. Тем не менее, химия постепенно изнашивает тело Гейнса и делает его более уязвимым во время нападений противника.

Через пять лет главный конкурент Бано предложил Гейнсу десять миллионов за убийство

босса. Гейнс предал своего работодателя и отныне служит всем, кто в состоянии оплатить его работу.

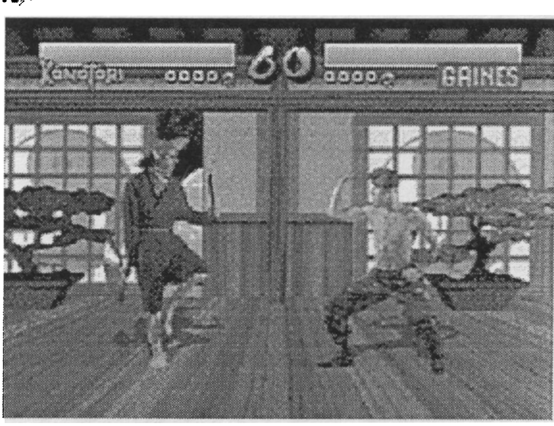
| Кнопка | Стандарт | Вблизи | Прыжок | Приседание |
|---|---|---|---|---|
| (A) | Выпад | Удар в грудь | Выпад в прыжке | Выпад в приседании |
| (LShift) | Удар рукой | Суплекс | Удар рукой в прыжке | Удар рукой в приседе |
| (A) + (LShift) | Суперудар | | | |
| (B) | Блок | Блок | | Блок |
| (C) | Удар ногой | Удар коленом | Удар ногой в прыжке | Удар ногой в приседе |
| (RShift) | Сильный удар ногой | Удар коленом сверху | Удар ногой в прыжке | Подсечка |
| (C) + (RShift) | Суперудар ногой | | | |

## Специальные приемы

**Апперкот** — ↓+← + (LShift).
**Метание гранаты** — ↓, ↓+→, →, (LShift).
**Быстрое метание гранаты** — ↓, ↓+→, →, (A).
**Пушечное ядро** — L держать 2 секунды, затем → + (RShift).
**Кегельбан** — ↓+→ + (RShift).
**Землетрясение** — (во время действия стероидов) нажать (A) + (B).
**Удар обоими ногами в сторону** — во время действия стероидов, нажать →, → + (RShift).
**Напрыгивание** — (в прыжке) ↓ + (C) (над противником). Может использоваться, когда второй противник упал на землю.
**Десант** — (в прыжке) ↑ + (LShift).

## Защита и прочее

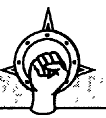
**Дразнилка** — → + (B).
**Включение стероидов** — (A) + (B) + (C) (стероиды выключаются повторным нажатием (A) + (B) + (C)).



*Сейчас я тебе врежу!*

## Добивания

**Супербросок** — (вблизи от противника) (A) + (LShift).
**Перелом позвоночника** — (во время действия стероидов) →' + (B), подойти к противнику и нажать (RShift).
**Додзе/крыша/мост** — апперкот.
**Скалы** — десант.



## Гремучий Джейк/Shaky Jake

***Национальность:*** австралиец.
***Настоящее имя:*** «Гремучий» Джейк Квериус.
***Возраст:*** 24.
***Оружие:*** посох, нож и бутылка виски.

Джейк родился и вырос в 1100 милях от ближайшего австралийского городка. Джейк рос, начисто лишенный всякого общения со сверстниками. Собственно, до 17 лет родители вообще забывали ему говорить, что на Земле есть другие люди, кроме их семьи. Уже к шести годам Джейк научился постоять за себя. Он целыми неделями скитался в незнакомой местности, вооруженный только посохом, и питался мясом змей, которые сползались на звук погремушек, прикрепленных к его поясу. Отсюда и пошла его кличка.

Когда Джейку стукнуло 17, его родители решили, что ему пора обзаводиться семьей. Они дали ему немного денег (правда, им пришлось долго объяснять ему, что это такое, и как с этим обращаться), усадили в «Лендровер» и отправили в Мельбурн. Через 22 часа Джейк увидел первый многоэтажный дом в своей жизни.

Местные громилы решили обчистить простака. Через полминуты его посох пересчитал все кости хулиганов, а Джейк пил виски у стойки. Однако после первого глотка он загадочным образом выпустил изо рта струю пламени... Домой он так и не вернулся.

| **Кнопка** | **Стандарт** | **Вблизи** | **Прыжок** | **Приседание** |
|---|---|---|---|---|
| A | Выпад | Удар посохом | Выпад в прыжке | Выпад в приседании |
| LShift | Удар рукой | Отталкивание | Удар рукой в прыжке | Удар рукой в приседе |
| A + LShift | Суперудар | | | |
| B | Блок | Блок | | Блок |
| C | Удар ногой | | Удар ногой в прыжке | Удар ногой в приседе |
| RShift | Сильный удар ногой | Медвежья хватка | Удар ногой в прыжке | Подсечка |
| C + RShift | Суперудар ногой | | | |

### Специальные приемы

**Апперкот посохом** — ↓, ↓+←, ←, LShift.
**Метание ножа** — ↓, ↓+→, →, LShift.
**Огнемет** — ↓, ↓+→, →, RShift.
**Ураганное вращение** — ← + LShift.
**Сальто** — ↓, ↓+←, ←, RShift.
**Бросок посохом** — (вблизи) ↓+→ + A.
**Торпеда** — L держать 2 секунды, затем → + RShift.
**Напрыгивание** — (в прыжке) ↓ + C (над противником). Может использоваться, когда второй противник упал на землю.
**Торпеда в воздухе** — (в прыжке) ↓+→ + RShift.

### Защита и прочее

**Дразнилка** — → + B.

**Защита с отпрыгиванием** — удерживая B, нажать ←, ←.
**Раскручивание** — ↓ + A + B + C.

## Добивания

**Протыкание посохом** — ← держать, затем → + LShift вблизи от соперника.
**Шашлык** — ↓, ↓+→, →, C + RShift.
**Додзе/крыша/мост** — апперкот посохом.
**Скалы** — торпеда в воздухе.

## Дракон/The Dragon

***Национальность:*** китаец.
***Настоящее имя:*** Чин Лю.
***Возраст:*** 23.
***Оружие:*** огненный шар.



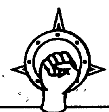
*Никки Чан против Дракона.*

Чин Лю — истинный мастер восточных единоборств. В юном Лю гармонично сочетались разум, тело и внутренняя сила. Он быстро совершенствовал свое мастерство и вскоре начал тренироваться у лучших китайских мастеров. Благодаря своим молниеносным ударам, а также некоторым способностям, которые кажутся сверхъестественными, Чин Лю заслужил прозвище «Дракон».

Закончив обучение в возрасте 16 лет, Дракон три года странствовал по свету и шлифовал свое умение. Наконец, он начал сниматься в боевиках. Во время съемок фильма «Предсмертный пинок-2: пинай, если сможешь!» Дракон с большим трудом спасся от нападения Ниндзя, который был нанят якудза (японской мафией) для разборок, возникших из-за оплаты одного из боевиков.

Хотя Дракон стоит выше вульгарной мести, он бы не возражал против честного поединка с Ниндзя, желая продемонстрировать «неправедность его пути».

| Кнопка | Стандарт | Вблизи | Прыжок | Приседание |
|---|---|---|---|---|
| A | Выпад | Перелом носа | Выпад в прыжке | Выпад в приседании |
| LShift | Удар рукой | Захват и вращение | Удар рукой в прыжке | Удар рукой в приседе |
| A многократно | Гиперудар | | | |
| A + LShift | Суперудар | | | |
| B | Блок | Блок | | Блок |
| C | Удар ногой | Удар коленом | Удар ногой в прыжке | Удар ногой в приседе |
| RShift | Сильный удар ногой | Бросок через плечо | Удар ногой в прыжке | Подсечка |
| C + RShift | Суперудар ногой | | | |



## Специальные приемы

| | |
|---|---|
| **Огненный шар** | — ↓, ↓+→, →, [LShift]. |
| **Медленный огненный шар** | — ↓, ↓+→, →, [A]. |
| **Подкат** | — ← держать, затем → + [LShift] вблизи от соперника. |
| **Двойной крученый удар** | — ↓, ↓+←, ←, [RShift]. |
| **Удар рукой со шпагата** | — [A] + [B]. |
| **Удар ногой со шпагата** | — [B] + [C]. |
| **Двойной удар ногой** | — →, → + [RShift]. |
| **Удар дракона** | — →, →, ↑ + [RShift]. |
| **Скольжение в воздухе** | — (в прыжке) ↓+→ + [C]. |
| **Рубящий удар в прыжке** | — (в прыжке) ↑ + [LShift]. |
| **Шпагат в прыжке** | — (в прыжке) [B] + [C]. |

## Защита и прочее

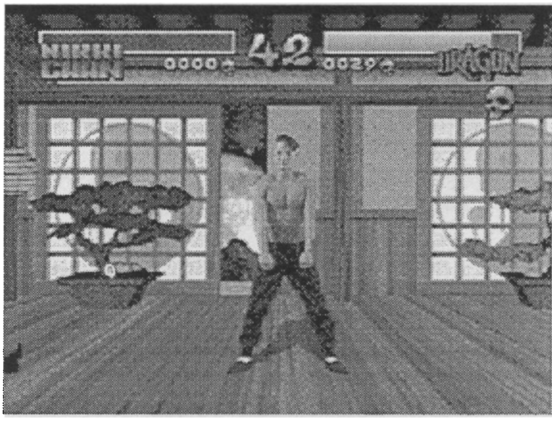
| | |
|---|---|
| **Дразнилка** | — → + [B]. |
| **Отпрыгивание** | — ←, ← (Дракону не нужно держать нажатой кнопку [B]). |
| **Приближение к противнику** | — →, →. |

## Добивания

| | |
|---|---|
| **Мощный удар ногой** | — встать вплотную, → + [B], ↓, ↓+←, ←, [C] + [RShift]. |
| **Обезглавливание** | — ← держать, затем → + [LShift] вблизи от соперника. |
| **Додзе/крыша/мост** | — сильный удар ногой ([C] + [RShift]). |
| **Скалы** | — скольжение в воздухе. |

## Никки Чан/Nikki Chan

| | |
|---|---|
| ***Национальность:*** | китаянка. |
| ***Настоящее имя:*** | Никки Чан. |
| ***Возраст:*** | 19. |
| ***Оружие:*** | нет. |

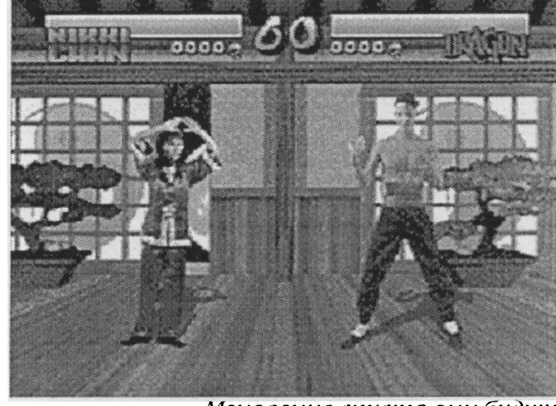



*А где же Никки Чан?*

Свыше 1000 лет назад один бог полюбил земную девушку. Ее красота была настолько совершенна, что заставила его пересечь границу между небом и землей. Тем не менее, девушка принадлежала королю-волшебнику Кван Мину. Разгневанный вмешательством свыше, колдун изменил душу девушки и связал ее с Колесом Превращений, чтобы она снова и снова возрождалась в смертном теле и не могла попасть на небеса. Этот чудовищный поступок и по сию пору нарушает гармонию мироздания.

Никки Чан — последняя инкарнация несчастной души. Хотя она сама не знает побудительных мотивов своих поступков, душа увлекла ее на путь, который прославит ее на небесах и донесет весточку до влюбленного бога. Никки Чан с маниакальным упорством работала над собственным акробатическим стилем кун-фу, с помощью которого она рассчитывает победить всех своих соперников в турнире. Если ее имя будет вписано в Книгу Воинов, то оно достигнет высших сфер мироздания и освободит ее от Колеса Превращений.

| Кнопка | Стандарт | Вблизи | Прыжок | Приседание |
|---|---|---|---|---|
| ‹A› | Выпад | Выпад в прыжке | Выпад в прыжке | Выпад в приседании |
| ‹LShift› | Удар рукой | Суплекс | Удар рукой в прыжке | Удар рукой в приседе |
| ‹A› многократно | Гиперудар | | | |
| ‹A› + ‹LShift› | Суперудар | | | |
| ‹B› | Блок | Блок | | Блок |
| ‹C› | Удар ногой | Удар коленом | Удар ногой в прыжке | Удар ногой в приседе |
| ‹RShift› | Сильный удар ногой | Бросок в подкате | Удар ногой в прыжке | Подсечка |
| ‹C› + ‹RShift› | Суперудар ногой | | | |



*Мгновение спустя они будут бить друг другу морду.*

## Специальные приемы:

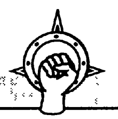
**Удар ногой вверх** — ↓+← + ‹RShift›.
**Быстрый взмах волосами** — ↓, ↓+→, →, ‹LShift›.
**Медленный взмах волосами** — ↓, ↓+→, →, ‹A›.
**Торпеда** — ← держать, затем → + ‹LShift›.
**Суперудар ногой во вращении** — ↓, ↓+←, ←, ‹RShift›.
**Взмах волосами** — ‹B› держать и быстро нажимать ‹C›.
**Подкат** — ↓+→ держать, ‹C› (держать для длинного подката).
**Скольжение в воздухе** — (в прыжке) ↓+→ + ‹LShift›.
**Танец на голове** — (в прыжке) ↓ + ‹C› (над противником). Может использоваться, когда второй противник упал на землю.

*Специальные приемы с использованием сальто (выполняются в переднем или заднем сальто):*

**Удар ногой со шпагата** — ‹C› + ‹RShift›.
**Захват** — → + ‹RShift›.
**Напрыгивание из сальто** — ↑ + ‹RShift›.
**Подкат** — → + ‹LShift› (только в переднем сальто).
**Пушечное ядро** — ↑ во время заднего сальто с края экрана.

## Защита и прочее:

**Дразнилка** — → + ‹B›.
**Заднее сальто** — ←, ← (Никки не нужно держать нажатой кнопку ‹B›).
**Переднее сальто** — →, →.

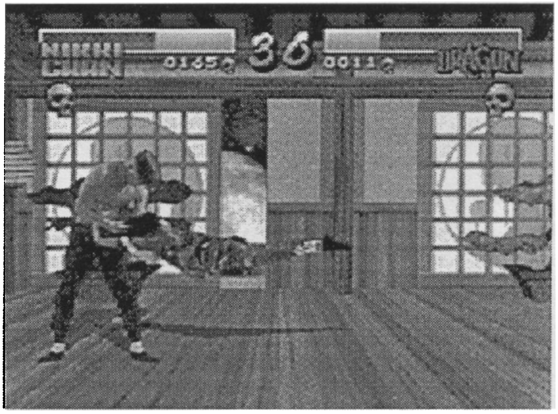


## Добивания:

| | |
|---|---|
| **Сбивание** | — ← держать, затем C + RShift. |
| **Разбитое сердце** | — встать вплотную и нажать A + B + C. |
| **Додзе/крыша/мост** | — сильный удар ногой (C + RShift). |
| **Скалы** | — удар рукой в прыжке. |

## Нобунага/Nobunaga

***Национальность:*** японец.
***Настоящее имя:*** Нобунага.
***Возраст:*** 19.
***Оружие:*** меч и метательные звезды.



*Живой снаряд.*

Нобунага воплощает извечное японское стремление к внутреннему совершенству. Он впервые взялся за рукоять меча задолго до того, как начал ходить. Днем его родители усердно обучали его классическому кендо, а по ночам он отправлялся учиться у других мастеров, и вскоре Нобунага стал одним из самых молодых чемпионов Японии.

Нобунага не интересуется ничем, кроме фехтования. Он редко спит, редко говорит и редко ест. Его технику называют «сверхчеловеческой»; в общем-то, некоторые из его приемов действительно не назовешь привычными.

Недавно душевное равновесие Нобунаги было впервые за много лет нарушено. В Китае, куда он поехал для дальнейшего совершенствования своей техники, его познакомили с Никки Чан. С тех пор он уже не может достичь полного сосредоточения сил.

Хотя когда-то Нобунага не проявлял особого интереса к турниру, сейчас он сообразил, что перед ним открывается шанс либо завоевать сердце Никки Чан, либо, в крайнем случае зарубить ее и навсегда выкинуть из головы.

| Кнопка | Стандарт | Вблизи | Прыжок | Приседание |
|---|---|---|---|---|
| A | Выпад | Удар в челюсть | Взмах мечом в прыжке | Выпад в приседании |
| LShift | Удар мечом | Отталкивание | Взмах мечом в прыжке | Удар рукой в приседе |
| A + LShift | Суперудар | | | |
| B | Блок | Блок | | Блок |
| C | Удар ногой | | Выпад в прыжке | Удар ногой в приседе |
| RShift | Сильный удар мечом | Бросок | Рубящий удар в прыжке | Подсечка |
| C + RShift | Суперудар мечом | | | |

### Специальные приемы

| | |
|---|---|
| **Апперкот мечом** | — ↓, ↓+←, ←, LShift. |
| **Подкат** | — в приседе ↓+→ + C. |
| **Быстрое метание звезды** | — ↓, ↓+→, →, LShift. |
| **Медленное метание звезды** | — ↓, ↓+→, →, A. |

| | |
|---|---|
| **Суперпинок** | — →, → + (RShift). |
| **Атака с разбега** | — ← держать, затем → + (RShift). |
| **Взмахи мечом** | — ↓, ↓+→, →, (RShift) многократно; →, чтобы сделать выпад вперед. |
| **Напрыгивание с мечом** | — (в прыжке) ↓ + (LShift) (над противником). Может использоваться, когда второй противник упал на землю. |
| **Скольжение в воздухе** | — (в прыжке назад) ↓+→ + (C). |
| **Метание звезды в воздухе** | — (в прыжке) ↓, ↓+→, →, (A). |

### Защита и прочее

| | |
|---|---|
| **Дразнилка** | — → + (B). |
| **Защита с отпрыгиванием** | — удерживая (B), нажать ←, ←. |

### Добивания

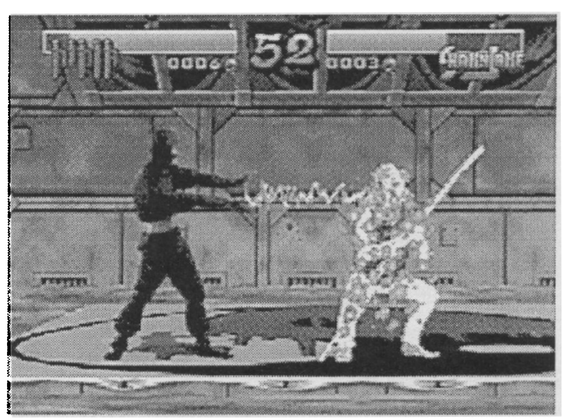
| | |
|---|---|
| **Обезглавливание мечом** | — → + (B), ↓, ↓+←, ←, (LShift) + (RShift). |
| **Разрубание пополам** | — ← держать, затем → + (RShift). |
| **Разбитое сердце** | — (вблизи) (A) + (B) + (C). |
| **Додзе/крыша/мост** | — апперкот мечом. |
| **Скалы** | — скольжение в воздухе. |

## Малкольм Фокс/Malcolm Fox

***Национальность:*** алжирец.
***Настоящее имя:*** Малкольм Фокс.
***Возраст:*** 28.
***Оружие:*** кинжалы и парализующие бомбы.

Малкольм Фокс — сын алжирского посла во Франции. Еще ребенком он взбунтовался против жизненных принципов своего отца и отправился бродить по парижским улицам. Через некоторое время он возглавлял самую большую уличную банду Парижа.

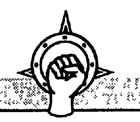
Однажды во время своих ночных похождений шайка Малкольма наткнулась на богатого таиландского бизнесмена, путешествовавшего в компании телохранителей. Ошарашенный бизнесмен видел, как Малкольм в одиночку расправился с тремя тренированными громилами. Ему совершенно не хотелось стать четвертым, и он сделал Малкольму чрезвычайно выгодное предложение. Малкольм тут же обратился против своей банды и через пару минут поклялся в верности своему нанимателю — он начал новую жизнь профессионального телохранителя.



*Подзаряди батарейки!*

Находясь в Таиланде, в свободное от работы время он изучал искусство муай-тай (тайский бокс). Малкольму удалось совместить полученные знания с навыками уличной драки, и вскоре он стал одним из самых известных телохранителей в мире.

Как ни странно, колоссальные доходы и необходимость появляться в высшем свете наделили Малкольма теми чертами, которые он так не любил в своем отце.



| Кнопка | Стандарт | Вблизи | Прыжок | Приседание |
|---|---|---|---|---|
| (A) | Выпад | | | Выпад в приседании |
| (LShift) | Удар рукой в прыжке | Перелом в приседе | Удар рукой | Удар рукой |
| (A) + (LShift) | Суперудар | | | |
| (B) | Блок | Блок | | Блок |
| (C) | Удар ногой | Удар коленом | Удар ногой в прыжке | Удар ногой в приседе |
| (RShift) | Удар ногой | Захват колена | Удар ногой сверху | Подсечка |
| (C) + (RShift) | Суперудар ногой | | | |

## Специальные приемы

**Пыль вуду** — ↓, ↓+→, →, (A).
**Метание ножа** — ↓, ↓+→, →, (LShift).
**Верхний удар ногой** — ↓+← + (RShift).
**Суперудар ногой** — ↓, ↓+←, ←, (LShift).
**Подкат** — ← держать, затем → + (RShift).
**Медленное ядро вуду** — ↓+→ + (A).
**Быстрое ядро вуду** — ↓+→ + (RShift).
**Удар коленом сверху** — (в прыжке) ↓ + (LShift) (над противником). Может использоваться, когда второй противник упал на землю.
**Скольжение в воздухе** — (в прыжке назад) ↓+→ + (C).
**Захват противника в воздухе** — (в прыжке) →, (LShift).

## Защита и прочее

**Дразнилка** — → + (B).
**Защита с отпрыгиванием** — удерживая (B), нажать ←, ←.
**Исчезновение вуду** — ↓ + (A) + (B) + (C).

## Добивания

**Пронзание** — ↓, ↓+→, →, (A) + (B) + (C).
**Разбивание** — → + (B), (вблизи) (A) + (LShift).
**Додзе/крыша/мост** — верхний удар ногой (↓+← + (RShift)).
**Скалы** — скольжение в воздухе.

## Кримсон Глори/Crimson Glory

***Национальность:*** американка.
***Настоящее имя:*** Кримсон Смит.
***Возраст:*** 24.
***Оружие:*** бензин и спички.

Кримсон Глори — типичный представитель американских байкеров. Ее «железный конь» объездил все дороги запада США.

Единственная дочь в семье из 12 детей, Кримсон еще в раннем детстве прослыла «отчаян-

ной девчонкой». Она не интересовалась куклами и другими игрушками, а в свободное время предпочитала заниматься боксом и борьбой. Однако в определенный момент она стала замечать признаки внимания со стороны сильного пола. Это стало ее раздражать. Решив, что подобные глупости — не для нее, Кримсон принялась силой вбивать уважение к себе в головы мужчин. Вскоре к западу от Миссисипи не осталось ни одного бара, где бы она не устраивала погромов.

Кримсон считает турнир чем-то вроде очередного бара, набитого ненавистными мужчинами. Хотя говорят, что на нее в драке стоит посмотреть, умные люди все же предпочитают не дожидаться драки и поскорее уходить из бара.

| Кнопка | Стандарт | Вблизи | Прыжок | Приседание |
|---|---|---|---|---|
| A | Выпад | Удар локтем | Выпад в прыжке | Выпад в приседании |
| LShift | Удар рукой | Суплекс | Удар рукой в прыжке | Удар рукой в приседе |
| A + LShift | Суперудар | Захват и удар | | |
| B | Блок | Блок | | Блок |
| C | Удар ногой | Удар головой | Удар ногой в прыжке | Удар ногой в приседе |
| RShift | Удар ногой | Перелом спины | Удар ногой сверху | Подсечка |
| C + RShift | Суперудар ногой | | | Удар ногой в приседе |

## Специальные приемы

**Апперкот** — ↓+←, LShift.
**Метание бутылки** — ↓, ↓+→, →, A.
**Метание спички** — ↓, ↓+→, →, LShift (после метания бутылки).
**Длинный удар ногой** — →, → + RShift.
**Вращение** — (в прыжке вперед ) ↑ + LShift.
**Атомный удар локтем** — (в прыжке) ↓+→ + A.

## Броски в блоке

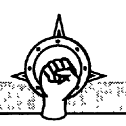
**Верхний бросок** — при нажатой кнопке B нажать ↑ (верхние атаки противника кончаются броском).
**Нижний бросок** — при нажатой кнопке B нажать → (нижние атаки противника кончаются броском).

## Защита и прочее

**Дразнилка** — → + B.
**Защита с отпрыгиванием** — удерживая B, нажать ←, ←.

## Добивания

**Перелом спины** — → + B, вблизи → + RShift.
**Взрыв головы** — ↓, ↓+←, ←, A + B + C.
**Додзе/крыша/мост** — апперкот.
**Скалы** — вращение.



# Скрытые персонажи

## Хай Эббот/High Abbot

| Кнопка | Стандарт | Вблизи | Прыжок | Приседание |
|---|---|---|---|---|
| A | Выпад | | | |
| LShift | Удар рукой | Удар головой | | |
| A + LShift | Суперудар | Захват и удар | | |
| B | Блок | Блок | | |
| C | Удар ногой | Удар коленом | | |
| RShift | Удар ногой | | Удар хвостом в прыжке | |
| C + RShift | Укус в голову | Захват с укусом | | |

### Специальные приемы

**Огненное дыхание** — ↓, ↓+→, →, LShift.
**Пушечное ядро** — ← держать 2 секунды, затем → + RShift.
**Колесо** — ↓+→ + RShift.
**Подушечка для булавок** — ↓ + A + B + C.
**Вращение хвоста** — ↓+← + LShift.
**Скольжение в воздухе** — (в прыжке назад) ↓+→ + C.

### Защита и прочее

**Дразнилка** — → + B.
**Защита с отпрыгиванием** — удерживая B, нажать ←, ←.

### Добивания

**Огненное супердыхание** — ↓, ↓+→, →, LShift + A.
**Додзе/крыша/мост** — ↓+→ + RShift.
**Скалы** — скольжение в воздухе.

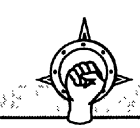
## Кулл/Kull

Кулл не может прыгать и приседать. К тому же, он не владеет сильными атаками (LShift + A и RShift + C).

| Кнопка | Стандарт | Вблизи | Прыжок | Приседание |
|---|---|---|---|---|
| A | Выпад | | | |
| LShift | Удар молотом | Протыкание рогом | | |
| B | Блок | Блок | | |
| C | Низкий удар молотом | | | |
| RShift | Высокий удар молотом | Захват с ударом | | |

### Специальные приемы

**Удар коленом в прыжке** — ← держать, → + RShift.
**Подкат** — ↓+→ + C.





**Апперкот** — ↓+← + LShift.
**Медленное метание молота** — ↓, ↓+→, ↓, A.
**Быстрое метание молота** — ↓, ↓+→, ↓, LShift.

### Защита и прочее

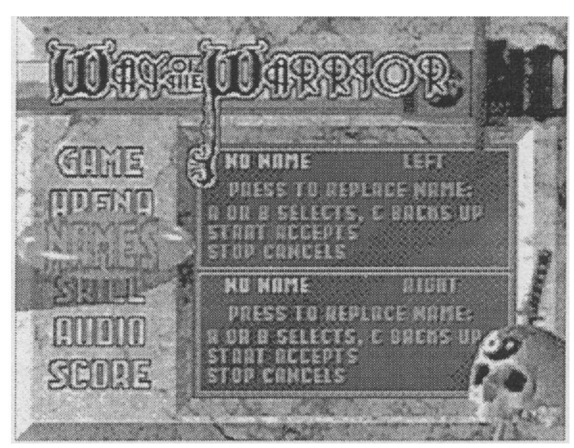
**Дразнилка** — → + B.
**Защита с отпрыгиванием** — удерживая B, нажать ←, ←.

### Добивания

**Разрывание на части** — (вблизи) A + B + C.
**Обезглавливание** — (вблизи) ↓, ↓+←, ←, A + B + C.
**Додзе/крыша/мост** — апперкот.

## Гулаб Джамун/Gulab Jamun

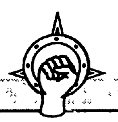
Некогда Гулаб Джамун был полноправным членом турнира. Он родился в Индии и обучался йоге — искусству контроля разума над плотью и духа над грубой материей. Тем не менее, во время подготовки к турниру в полной мере проявилась темная стороны натуры Гулаба. На самом деле этот человек находился под влиянием древнего злого духа. Гулаб Джамун жил в течение многих столетий, вселяясь в тела самых сильных существ, которые ему попадались. Целых 25 лет он прожил в теле бенгальского тигра. Однажды утром, во время охоты, Гулаб-тигр наткнулся на уединенную хижину индийского Свами (мудреца-отшельника). Ощутив в молодом человеке несказанную силу духа и пожелав вернуться в мир людей, Гулаб перенесся из тела тигра в тело Свами. Прошли годы. Тело Свами постепенно стареет, и Гулаб вступает в турнир, чтобы найти себе новое, самое сильное тело.




*Что в имени тебе моем ...*

Однако, за использование демонических приемов Гулаб был изгнан из турнира. Он поклялся отомстить всем участникам и организаторам. Подчиняя себе участников, Гулаб заставляет самых сильных бойцов сражаться с ним. Будьте осторожны!

| **Кнопка** | **Стандарт** | **Вблизи** | **Прыжок** | **Приседание** |
|---|---|---|---|---|
| A | Выпад | Удар в глаз | Выпад в прыжке | Выпад в приседании |
| LShift | Удар рукой | Взгляд Свами | Удар рукой в прыжке | Удар рукой в приседе |
| B | Блок | Блок | | Блок |
| C | Удар ногой | Удар коленом | Удар ногой в прыжке | Удар ногой в приседе |
| RShift | Удар ногой | Удар головой | Удар ногой сверху | Подсечка |



### Специальные приемы

| | |
|---|---|
| **Быстрая пила** | — ↓, ↓+→, →, (LShift). |
| **Медленная пила** | — ↓, ↓+→, →, (A). |
| **Взгляд Свами** | — → + (A). |
| **Супервзгляд Свами** | — → + (LShift). |
| **Подкат** | — ↓+→ + (C). |
| **Вращение** | — ← + (LShift). |
| **Вращение в приседе** | — присесть, затем ↓+← + (LShift). |
| **Скольжение в воздухе** | — (в прыжке назад) ↓+→ + (C). |
| **Взмах меча** | — (в прыжке) ↑ + (LShift). |
| **Напрыгивание** | — (в прыжке) ↓ + (C). Может использоваться, когда второй противник упал на землю. |

### Защита и прочее

| | |
|---|---|
| **Дразнилка** | — → + (B). |
| **Защита с отпрыгиванием** | — удерживая (B), нажать ←, ←. |
| **Фокус с веревкой** | — ↓, ↓+→, →, (B). |
| **Парение в приседе** | — (в приседе) ↓+→ или ↓+←. |

### Добивания

| | |
|---|---|
| **Взгляд смерти** | — (A) + (B) + (C). |
| **Обезглавливание** | — → + (A) + (B) + (C). |

# Маленькие хитрости

## Спрятанная игра

Оказывается, внутри Way of the Warrior спрятана древняя игра Space War, причем в ней может участвовать до 8 человек! Вероятно, это дань почтения одной из самых первых видеоигр в истории человечества.

Чтобы вызвать ее, нужно выполнить довольно сложную серию нажатий на кнопки. Каждый игрок должен взять геймпад на экране выбора персонажа (в режиме игры для двоих участников). Правый игрок (геймпад 2) должен выбрать персонажа и держать нажатыми ↓+→ + (A) + (B) + (C) + (P). Пока он держит их, левый игрок (игрок 1) должен нажать ↑+← + (LShift) + (RShift). Наконец, левый игрок нажимает кнопку (P). Остается только спросить, стоит ли игра затраченных усилий.

## Пара полезных советов

### Новые рекорды

Одновременное нажатие (RShift) + (LShift) во время ввода имени (Names в главном меню) стирает из памяти информацию о рекордах.

### Смена мест

Если же нажать (RShift) + (LShift) в меню Skill, то игроки для правого и левого геймпада меняются местами. Обычно персонаж для геймпада 1 находится слева, но вы можете перекинуть его и направо.

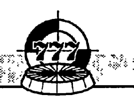
# Шоу-викторины

Помните старый древнеримский лозунг — «Хлеба и зрелищ!»? Никто не спорит, лозунг этот популярен и по сей день. Всегда и во все времена люди стремились не только набить брюхо, но и заполнить чем-нибудь свой досуг, а иногда и совместить эти два занятия. Так что шоу-бизнес существовал во все времена и будет существовать до тех пор, пока не исчезнет человечество.

Древние египтяне в свободное от строительства пирамид время любовались пышными религиозными обрядами. Инки устраивали театрализованные представления из кровавых жертвоприношений. Древние греки просто обожали свой театр. Наибольший размах шоу-бизнес приобрел в Древнем Риме — про гладиаторские бои знают все, но далеко не всем известно, чем римляне заполняли паузы между боями. А они любили устраивать инсценировки по мотивам греческих мифов. Весьма оригинальные инсценировки — например, миф о Прометее на арене Колизея выглядел так: человека приковывали к столбу, потом выпускали специально выдрессированного орла, который выклевывал у бедняги печень. Хохот на трибунах не смолкал в течении получаса. Да и сами гладиаторские бои представляли собой не только поединки один на один — в смертельной схватке сходились целые воинские соединения. Например, греческая фаланга против индийских слонов. Устраивались осады специально выстроенных крепостей и даже морские сражения. Шоу-бизнес римлян был своеобразным, но вот размах и финансовые затраты на все эти кровавые спектакли вполне сопоставимы с тем, что происходит в наши дни. Улицы средневековых городов пустели, когда на площадях сжигали ведьм и еретиков. Впрочем, не меньшие толпы зрителей собирали и рыцарские турниры.

Вообще об истории можно говорить очень долго. Чем же отличается шоу-бизнес нынешний от шоу-бизнеса минувших эпох? Да, лозунг «Хлеба и зрелищ!» не утратил актуальности и в наши дни, но если за хлебом нужно идти в булочную, то зрелища можно получать прямо на дом. Да и зрелища стали несколько иными, чем кровавые извращенно-жестокие шоу минувших эпох. XX век войдет в историю не только как век мировых войн, атомных бомбардировок и прочих не совсем приятных исторических событий, но и как век телевидения. Электронные средства массовой информации сделали зрелища доступными для всех. Если жителю древнего Рима приходилось вставать ни свет ни заря и тащиться в Колизей, да еще стремиться занять на трибунах наиболее удобное место, то нам с вами достаточно включить телевизор. Конечно, вам ничто не мешает сходить в театр, кино, на концерт любимой звезды или на стадион, но делать это слишком часто вовсе не обязательно — все, что вас интересует, вы сможете увидеть и на телеэкране. Относиться к телевидению можно по-разному — и как к идеальному средству пропаганды и оболванивания, манипулирования общественным мнением (и такая точка зрения отнюдь не является параноидальным бредом), и как к незаменимой вещи, без которой человечеству уже не обойтись. Но факт остается фактом — миллионы, если не миллиарды, людей на земном шаре проводят вечера у телеэкранов.

Конечно, телевидение — это весьма обширная тема для разговора: ассортимент зрелищ, которые вы можете увидеть на своих экранах, слишком уж разнообразен. Надо отметить, что современные телезрелища более миролюбивы, нежели зрелища минувших эпох. Хотя во многих исламских странах любят транслировать по телевидению телесные наказания и казни. Но Восток — дело тонкое, да и вообще, на вкус и цвет товарища нет — нравится, пускай себе смотрят. Впрочем, и на Западе, и у нас неизменной популярностью пользуются боевики со стрельбой, взрывами и штабелями трупов. Но не следует забывать и о том, что в боевиках патроны холостые, взрывы хоть и настоящие, но ощутимого ущерба они не наносят, а если кровь и трупы выглядят правдо-



подобно, то это правдоподобие можно лишь поставить в заслугу кинематографистам. С другой стороны, в выпусках новостей насилия подчас не меньше, чем в самых кровавых боевиках. Но выпуски новостей пока что никто не записывает на кассеты и не пересматривает особо мрачные репортажи (может, такие люди и есть, но нам они пока не попадались). Кровожадные людские инстинкты никуда не делись, но для того, чтобы их утихомирить, вовсе не обязательно любоваться на настоящие страдания и смерть — профессиональные кинематографисты снимут все, что вам нужно, и никто при этом не умрет и не покалечится. Тем, кто обвиняет современное кино и телевидение в разгуле насилия, можно напомнить некоторые старые советские фильмы о войне, сделанные по всем канонам боевиков и пользовавшиеся неизменной популярностью, прекрасные фильмы, надо заметить.

Огромной популярностью пользуются и совсем уж мирные телезрелища. Одним из самых популярных телевизионных зрелищ стали самые разнообразные телешоу — за примерами далеко ходить не надо, вряд ли в нашей стране найдется много людей, ни разу не смотревших «Поле чудес», «Угадай мелодию», «Что? Где? Когда?». Секрет популярности этих программ более чем прост — зрители хоть и не находятся в студии, но вместе с участниками пытаются угадывать слова, мелодии, искать ответы на заковыристые вопросы. Несомненно, популярность многих шоу зиждется еще и на личности ведущего, и зависит от его остроумия и обаятельности. Что бы там ни говорили о примитивности этих действительно непритязательных программ, факт их популярности не возьмется оспаривать никто. Ну, а как вы относитесь к тому, чтобы лично принять участие в телешоу? Вы, конечно же, не против. А значит, вам должны понравиться игры, которые описываются в этом разделе.

Итак, существует жанр, условно названный нами «имитатором телешоу». Вы можете оказаться в телестудии, не выходя из дома, и из зрителя превратиться в участника увлекательной телепрограммы. Самой популярной среди подобных игр с полным основанием можно назвать Twisted — замечательную игру, в которой вы становитесь участником интересной телевикторины. Причем, как и во всякой уважающей себя викторине, вы сможете принять участие не в одиночку, а, скажем, вдвоем, втроем и даже вчетвером. Превосходное графическое оформление (в роли героев игры снялись живые актеры, оцифрованное видеоизображение наложено на синтезированные задние планы), продуманная концепция, отменный юмор и, главное, увлекательность самого игрового процесса — все это делает игру настоящим суперхитом.

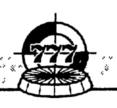
Ваша задача — подниматься по длинной извилистой лестнице, состоящей из девяноста девяти ступенек, обгоняя соперников. Но карабкаться все выше вы сможете, лишь выигрывая конкурсы. Конкурсы также отличаются богатством возможностей и разнообразием — есть тут и традиционные ответы на вопросы (на английском языке, разумеется), и веселые состязания, рассчитанные на зрительную и слуховую память, и т. д. Впрочем, вы можете выбрать для себя подходящий уровень сложности — на самых низких уровнях игра представляет собой скорее «обучалку» для детсадовцев. Помимо конкурсов, с вами в игре происходят самые разнообразные события — вы можете из-за взрыва атомной бомбы пропустить ход или, наоборот, получить дополнительную попытку выиграть внеочередной конкурс, вы можете поменяться местами с другими участниками конкурса. Одним словом, создатели игры позаботились о том, чтобы вам не было скучно. К тому же персонажи, за которых вам предстоит играть, наделены не только колоритной внешностью, но и ярко выраженной индивидуальностью. И вы можете попытаться вжиться в образ выбранного вами героя. Среди героев есть действительно крайне экзотические личности — например, тюбик с конфетами, лежавший на коленях у Иосифа Виссарионыча Сталина во время Потсдамской конференции (встречи глав Антигитлеровской коалиции, на которой лидеры сверхдержав решали, как будет выглядеть мир после Второй Мировой войны). Так что при желании вы можете вжиться в образ исторического тюбика.

Одно из самых важных достоинств Twisted заключается еще и в том, что игра является лучшим способом скоротать время компанией (правда, при условии, что компания не больше четы-

рех человек). Подавляющее большинство игр для 3DO рассчитано на одного или на двух участников — если к вам в гости пришла небольшая толпа, то либо играть придется по очереди, либо кому-то достанется почетная роль зрителя. Twisted избавит вас от подобных проблем — оторваться от игры довольно проблематично.

Создатели игры Zhadnost шли тропинкой, уже протоптанной создателями Twisted. Конечно, можно воспринимать эту игру лишь как подражание суперхиту. Но в то же время Zhadnost не лишена некоторых весьма приятных особенностей и нововведений, полностью сохранив все сильные стороны Twisted. Не правда ли, слово, вынесенное в название этой игры (zhadnost), кажется вам неуловимо знакомым? Где-то вы его уже слышали. Какому же языку принадлежит это слово? Явно не английский, на китайский тоже не похоже, может быть, суахили или туарегский? Да вроде бы нет. Правильно, угадали — это слово из нашего родного русского языка. Ну и игра, естественно, пропитана духом русской, вернее, позднесоветской экзотики, в то время как Twisted посвящен обычным американским телешоу.

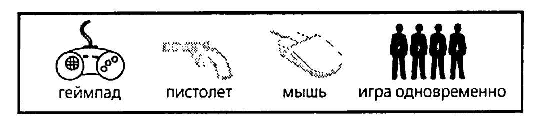
Действие игры происходит в некоей Народной Республике Бизарния — своего рода собирательном образе тоталитарного государства, причем основой этого образа послужил поздний (предперестроечный) Советский Союз. Герои игры попадают на телешоу Жадност из тюремных камер, и тот, кто станет победителем, сможет осуществить свою заветную мечту — разбогатеть, стать рок-звездой или даже президентом, или просто выехать на Запад. Представления создателей игры о нашей стране могут показаться вам чуть-чуть наивными, и вряд ли кто-то из игроков обидится или оскорбится (в Twisted американцы смеются сами над собой, так почему бы им не посмеяться заодно и над нами). Конкурсы в этой игре во многом позаимствованы из Twisted, но у них есть одна приятная особенность — в каждом конкурсе одновременно принимают участие два игрока (в игру чисто технически невозможно играть без второго джойстика, а всего в нее может играть четыре человека). В нашей «Энциклопедии» вы найдете подробнейшие описания этих двух замечательных игр — вы сразу же сможете разобраться во всех неочевидных с первого взгляда тонкостях.



# TWISTED

## Закрученность

Издатель .................... Electronic Arts
Изготовитель ............ Electronic Arts
Размер ........................................ 1 CD




**НАША ОЦЕНКА**

Изображение ............. ★★★★★
Звук ............................ ★★★★★
Сюжет/концепция ....... ★★★★★

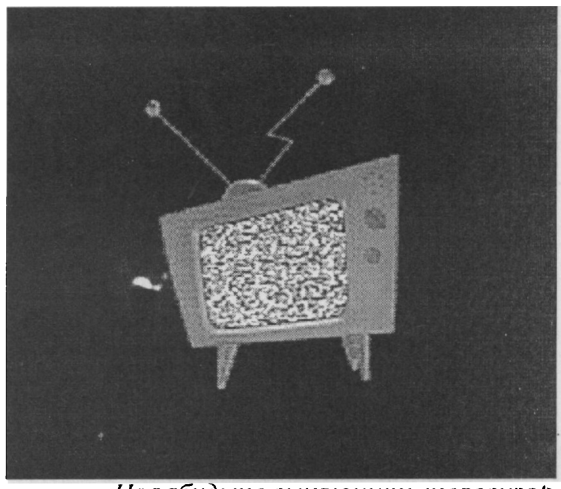
**ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС**

Играть в первый раз ... нет
Играть снова и снова .. нет
Играть с друзьями ...... ★★★★★

**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ**



Наверное, как только в далекие тридцатые годы появились первые телевизоры, почти сразу же возникли и первые телешоу. Хотя, конечно, точных данных на этот счет у нас нет. Ну, не знаем, как там было в тридцатых, а в девяностых самые разнообразные телешоу занимают весьма значительную часть вечернего телеэфира. Конечно, можно по-разному реагировать на эти развлекательные телепрограммы — кого-то за уши не оттащить от телевизора, кто-то относится к ним со снисходительным презрением, но никто не собирается отрицать очевидного факта — как только по телевизору начинается какое-нибудь «Поле чудес» или «Угадай мелодию», весьма значительная часть населения нашей страны приникает к экранам телевизоров.



*Не забудьте выключить телевизор.*

Да, к телешоу можно относиться по-разному, но вряд ли даже самый равнодушный к теле-развлечениям человек откажется принять участие в какой-либо из популярных развлекательных телепрограмм. Но не так-то просто очутиться в залитой ослепительным светом прожекторов телестудии, под пристальным взглядом камер, в ком-

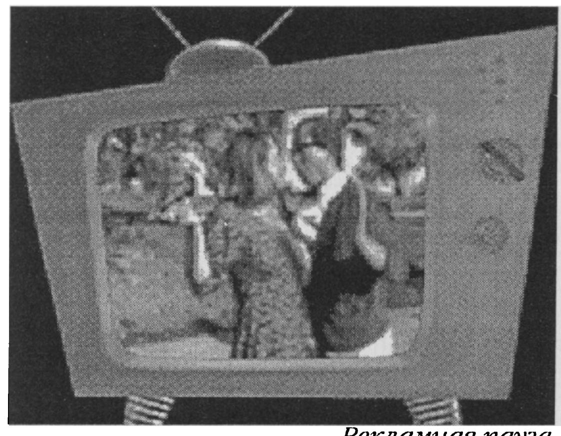
пании какого-нибудь обаятельного телеведущего — у любого телешоу участников на несколько порядков меньше, чем зрителей.

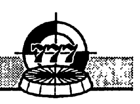
Twisted — пожалуй, один из немногих примеров телешоу, с которым все обстоит с точностью до наоборот — участников у этого шоу очень много, а вот зрителей практически нет. Причем участником можете стать вы, а также ваши друзья. Вы не найдете этого шоу ни в одной программе телепередач, оно вообще никогда не транслируется в эфир. Для того, чтобы оно началось, и вы стали одним из его участников, вам требуется всего-навсего вставить в ваше 3DO компакт с этой замечательной игрой.


*Зал аплодирует.*

Twisted — игра уникальная во многих отношениях. Во-первых, она относится к очень редкому жанру — «имитатору телешоу», во-вторых, это одна из немногих игр на 3DO, в которые можно играть не в одиночку и даже не вдвоем, а целой компанией. Игры, в которые можно играть вдвоем, действительно, не такая уж и редкость: многочисленные спортивные игры и единоборства, не слишком многочисленные стратегии. Если к вам в гости зашел ваш друг, вы без проблем найдете, во что играть. Но что делать, если в гости к вам заглянула небольшая толпа друзей? На персональных компьютерах проблема игр для множества участников в последнее время все чаще решается за счет поддержки играми сетевого режима — когда несколько компьютеров объединяется в сеть, и те, кто сидит за этими компьютерами, дружно режутся, например, в Doom. Но для 3DO, к сожалению, не существует подобного оборудования, а если бы даже и существовало, то толпе друзей пришлось бы приходить к вам в гости со своими 3DO и сетевыми кабелями.

Правила игры предельно просты, и разобраться в них не слишком проблематично. Доскональное знание английского также не является необходимым условием, чтобы полноценно играть в эту игру. Конечно, тот, кто хорошо разбирается в английском, сможет по достоинству оценить, например, разнообразные приколы, произносимые телеведущим, или посмеяться над рекламными паузами (пародийными рекламными роликами) и получить удовольствие от видеофрагментов, посвященных биографиям тех героев, за которых вам предстоит играть. Компания героев, кстати, подобралась весьма колоритная — чего стоит только такой персонаж, как некий Дядя Пез, являющийся не чем иным, как тюбиком с конфетами, который лежал на коленях у Сталина во время Потсдамской Конференции (вы сможете увидеть Пеза в компании трех знаменитых лидеров Антигитлеровской Коалиции — Сталина, Рузвельта и Черчилля. Остальные герои хоть и являются обычными людьми, а не тюбиками с конфетами, но и они не менее колоритны. Среди них есть и весьма самоуверенный молодой человек, который чуть ли не ежесекундно повторяет, что его зовут Джонни Пад, милитаристки настроенная


*Рекламная пауза.*



девица в своеобразной униформе непонятно какой армии, есть и очень скупой персонаж, постоянно демонстративно считающий деньги — каждый из героев наделен яркой индивидуальностью. Вообще-то выбор героя не оказывает ни малейшего влияния на игру — но, согласитесь, в любой игре приятно выбрать персонажа себе по вкусу и вжиться в роль.

Эта игра не только является неплохим развлечением для взрослых, но и хороша в качестве развивающей игры для детей — нехитрые головоломки, которые вам предстоит решать, хорошо, например, развивают зрительную память. Игра безукоризненна и в области графического оформления — все герои сняты видеокамерой, и оцифрованное видеоизображение наложено на живописные трехмерные задние планы. Хватает в игре и красочных видеороликов. Например, в одном их них демонстрируется переполненный зал, где зрители шумно радуются вашим успехам (хотя и вашим неудачам они радуются не менее шумно). Но главное в игре, конечно, не графические изыски, а сама атмосфера озорного веселого телешоу.

# Начало игры

Для начала вам предстоит выбрать персонажа, за которого вы будете играть. Шеренга героев игры стоит перед вами. Каждый из них подпрыгивает, машет руками и умоляет вас «Возьми меня!». Внемлите мольбам того, кто вам более приглянулся, и нажимайте на (A).

## Tink tank (выбор уровня сложности)

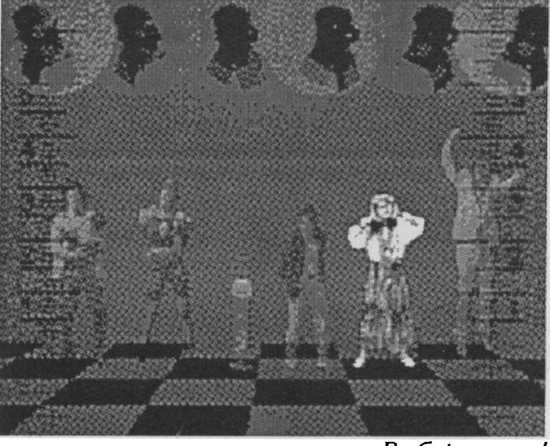
Теперь вам предстоит решить, насколько сложной для вас будет эта игра. Выбранный вами герой оказывается на дне стакана. Рядом со стаканом расположены названия уровней сложности.

**none** — этот уровень сложности поневоле заставляет вспомнить фразу из анекдота «Я не слепой, я не глухой, я никакой» — перед вами действительно «никакой» уровень сложности — все настолько просто, что дальше «ехать некуда».

**child** — уровень сложности для детишек.

**adult** — уровень сложности для взрослых и опытных игроков.

**expert** — уровень сложности для профессионалов.



*Выбери меня!*

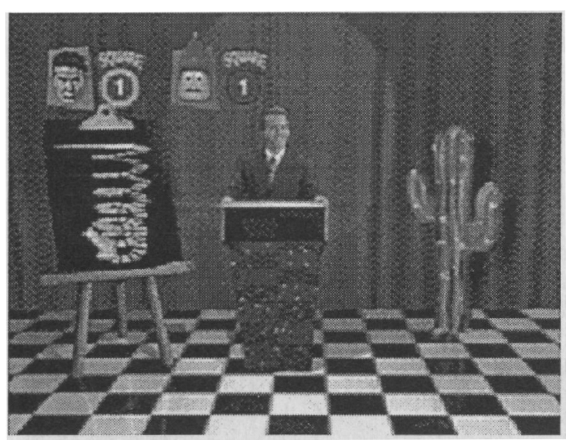
Чем выше уровень сложности, тем больше воды в стакане — на уровне Expert герой вообще начинает захлебываться. Если выбранный вами уровень сложности устраивает и вас, и ваших друзей, нажмите на (A) и дайте возможность выбрать героя остальным игрокам. Не забудьте о том, что они также будут выбирать уровни сложности — каждый для себя. Так что внимательно следите за этим процессом, если не хотите, чтобы кто-нибудь из ваших соперников получил фору.

На что же влияет уровень сложности? Как легко догадаться, на сложность конкурсов и вопросов. Чем ниже уровень сложности, тем быстрее протекает игра, но, вместе с тем, она становится и менее интересной.

Как только герои выбраны, нажмите на кнопку (C), и ваши герои окажутся прямиком на телешоу Twisted. На всякий случай, не лишним будет сказать, что играть в одиночку (т. е. выбрать всего одного героя) — нельзя, необходимо как минимум двое. Конечно, вы можете сесть играть один — навыбирать персонажей и блестяще выиграть у самого себя, но все-таки это далеко не лучший способ играть в такую замечательную игру.

# Правила игры

Перед вами спиралью взметнулась ввысь лестница, состоящая из девяноста ступенек. Ваша задача проста — забраться на верхнюю площадку этой лестницы первым, оставив конкурентов далеко позади. Как же выглядит это восхождение? Расскажем о нем поподробней.



*Добро пожаловать в нашу студию!*

## Телеведущий

В промежутках между ходами вы видите телеведущего, жизнерадостного до полного идиотизма и одетого с иголочки субъекта, называющего ходы и всячески подбадривающего участников шоу. Кроме того, время от времени он объявляет рекламные паузы. Рядом с ним расположено изображение лестницы, где стрелочкой отмечена та ступенька, до которой вы уже добрались. А в верхней части экрана вы увидите физиономии участников игры, цифра рядом с каждой физиономией — номер ступеньки, до которой поднялся обладатель данной физиономии. При переходе хода, чтобы игроки не запутались и не вырывали друг у друга джойстик, физиономия того персонажа, которому надлежит сделать ход, выделяется более ярким цветом.

Телеведущему иногда помогает телеведущая — такая же молодая жизнерадостная особа. Но она имеет чисто декоративное значение, т. к. появляется лишь во время роликов, комментирующих успехи и неудачи игроков.

## Лестница

И вот вы стоите на первой ступеньке в ожидании своего первого шага к победе. Перед вами находится экран, где в три ряда расположены цифры — в каждой строке есть цифры от 0 до 2. Цифры каждой строки, одна за другой, выделяются ослепительно белым светом. Как только вы нажмете (A), то подниметесь на количество ступенек, равное сумме выделенных цифр. Вы можете подняться максимум на шесть ступенек (три двойки), минимум на ноль ступенек — т. е. если вы нажмете на клавишу, когда выделено три ноля, вы вообще никуда не подниметесь, а после просмотра ролика, в котором над вами от души поиздевается телеведущая, передадите ход сопернику.

На большей части ступенек вас ждут конкурсы, но это еще не все — лестница может преподнести вам коварные сюрпризы.

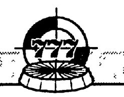
## Ступени бывают разные, или ступенька ступеньке рознь

Как мы уже говорили, на лестнице с вами могут произойти самые разнообразные события — некоторые приятные, а некоторые и не очень. Все зависит от того, на какую ступеньку вы попадете.

**Красная ступенька с желтым кругом** — ваш персонаж будет вне себя от ярости: угодив на эту ступеньку, вы пропускаете следующий ход.

**Зеленая ступенька с красным квадратом** — реакция вашего персонажа будет диаметрально противоположной, ведь вы получаете дополнительный ход.

**Сиреневая ступенька с желтым кругом** — одна из самых коварных ловушек в игре — вы попадаете во вращающееся колесо с ободом из трех рядов разноцветных шариков. В верхней



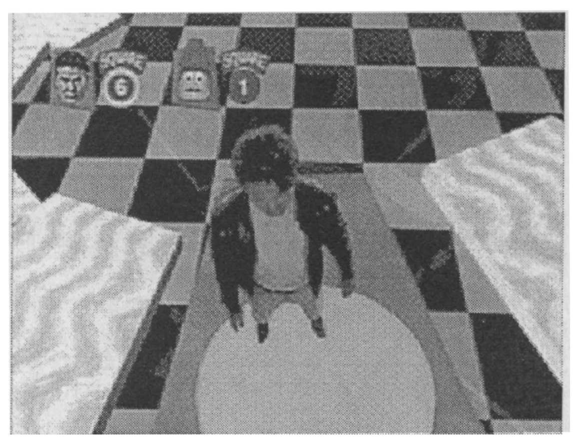
части обода находится окошко, или прорезь, шириной точно соответствующая одному шарику — ваша задача нажать на клавишу (A) именно в тот момент, когда в этом окошке все три шарика окажутся одного цвета. Выпутываясь из этой переделки, вы должны рассчитывать не только на зрение, но и на слух — в момент, когда вы можете вырваться на свободу, раздается непродолжительный звон. Если вам удастся выйти из этой переделки с первой попытки, вы получаете дополнительный ход. Ну, а если не удастся, вы на каждом своем ходу будете предпринимать все новые попытки — до тех пор, пока, наконец, не выкарабкаетесь. А значит, вы все это время пребываете на той же злосчастной ступеньке. Даже опытные игроки далеко не всегда выбираются из этой западни на том же ходу, на котором они в нее попали. Но, с другой стороны, даже самые неопытные не проводят в колесе больше трех-четырех ходов. Чем ближе вы к вершине лестницы, тем быстрее вращается колесо, и тем сложнее из него выбраться.

**Ступенька, на которой уже стоит еще один персонаж** — если вы кого-то догнали, то ужиться с ним на одной ступеньке явно не сможете — чтобы избежать драк и конфликтов, вы получаете дополнительный ход. Это правило, кроме прочего, призвано уравнять шансы игроков, которые начинают подниматься последними.

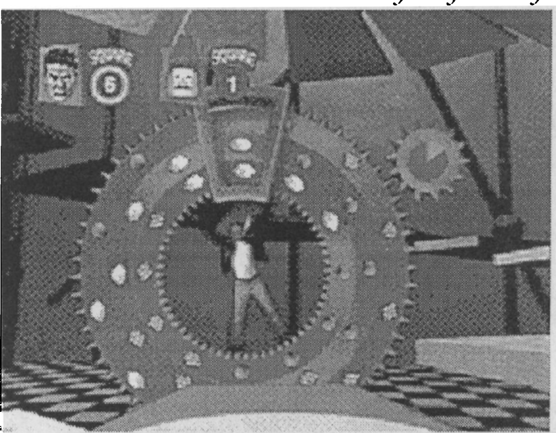
## Экран выбора конкурса

На экране вы видите нечто, очень напоминающее игровое поле для популярной некогда игры «крестики-нолики» — поле, разбитое на три клетки по горизонтали и три — по вертикали. Каждая клетка этого поля — это или какой-либо конкурс, или какое-либо событие, реально возможное в жизни вашего героя. В верхней части экрана вы видите все те же физиономии персонажей и число ступенек, на которые они поднялись. Рядом с ними находится таймер, отмеряющий время, отведенное на выбор конкурса.

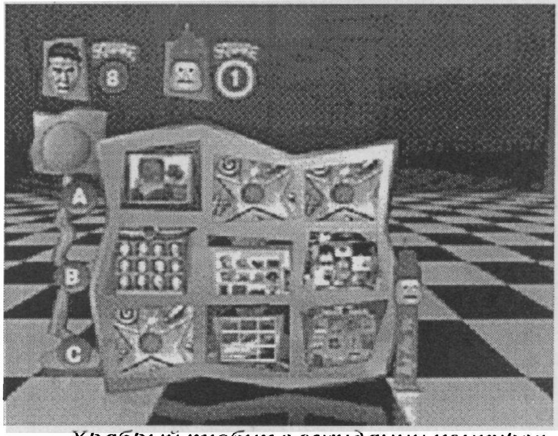
И вот на верхней горизонтальной стороне поля появляются буквы A, B и C ((A), (B) или (C) соответственно), отмечающие столбцы, и один из ваших противников, которого произвольным образом выбирает компьютер, должен выбрать для вас один из этих столбцов, причем вы не будете знать, какой. Обычно самый плохой для вас, ведь конкурсы тоже бывают разные — одни более про-




*Попробуй только еще раз встать на эту ступеньку!*




*Это вовсе не подготовка космонавтов.*




*Храбрый тюбик в ожидании конкурса.*

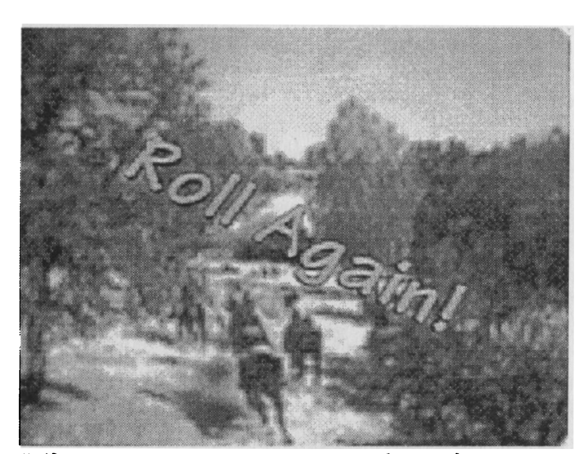
стые, другие более сложные. Однако, некоторые враги поступают хитро, и в результате вы никогда не знаете, что вас ожидает. Затем уже вы лично выбираете строку, и на пересечении ваших выборов загорается клетка, которая и определит, в каком конкурсе вы будете участвовать, или какое событие с вами произойдет. Так что старайтесь, чтобы никто не видел, какую вы нажимаете кнопку, а заодно и не подсматривайте за другими игроками — нечестно!

Если конкурс выигран, вы получаете еще один ход — возможность преодолеть еще несколько ступенек лестницы. Если же вы проиграли, ход переходит к одному из соперников.

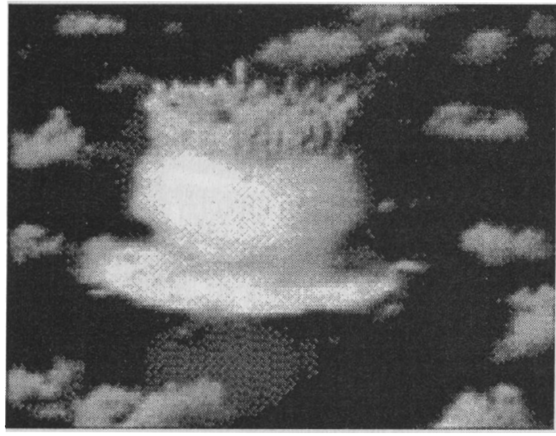
## События и неприятности на поле конкурсов

### Бомба с зажженным фитилем

Вашему герою крупно не повезло: он держит в руках атомную бомбу, которая вот-вот взорвется. Бежать бессмысленно, остается только дрожать от ужаса в ожидании неизбежного. Фитиль догорает, и вы сможете полюбоваться величественным зрелищем атомного взрыва. В этой игре атомный взрыв — жутко впечатляющая, но не такая уж страшная по своим последствиям штука — герой всего-навсего теряет ход, а не превращается в облачко газа. Другими словами, это означает автоматически проигранный конкурс.




*"Сдается мне, Билли, что тебе придется бросить кости."*



*Вы испарились и поэтому пропускаете ход.*

### Игральные кубики

Вы получаете дополнительный ход. На экране появляется надпись Roll again — «Кидай снова» — на фоне отрывков из старого черно-белого вестерна, и вы снова оказываетесь на лестнице. Иначе говоря, это означает автоматически выигранный конкурс.

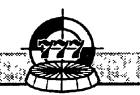
### Круговые стрелки

Обмен призовыми очками (количеством пройденных ступенек) с тем из соперников, кто участвовал в выборе конкурса. Неприятность это или крупная удача, зависит от того, сколько ступеней вы прошли — обидно бывает стоять на восемьдесят девятой ступеньке и внезапно поменяться местами с каким-нибудь тихоходом, отставшим ступеней на сорок. Но если и вы плететесь в хвосте, то таким вот способом сможете поменяться местами с лидером.

# Конкурсы

## Ответы на вопросы

Если вы не знаете английского, то и вопрос, взятый из области истории, географии, спорта, науки или поп-культуры, и три варианта ответа, обозначенные буквами A, B и C, станут для вас неразрешимой проблемой — вам останется лишь нажать на любую из трех предлагаемых кнопок (A,



B или C), выбрав вариант ответа случайным образом. Ну, а те, которые прекрасно владеют языком, могут проверить заодно и свою эрудицию.

## Супермаркет

Перед вами появятся полки с различными продуктами (кстати, иногда продукты заменяют человеческие головы, которые, впрочем, не производят впечатления отрубленных и выглядят вполне довольными жизнью). Вам необходимо внимательно запомнить предложенный ассортимент. Затем вам покажут три предмета, и вы должны выбрать из них тот, который был на полках (двух остальных предметов на полках не было). Предметы обозначены кнопками A, B и C. Если вы уверены в своей правоте, смело нажимайте на одну из этих кнопок и торопитесь — на размышление отводятся секунды. На более серьезных уровнях сложности эту процедуру придется проделать не один раз.

## Воссоздай картинку

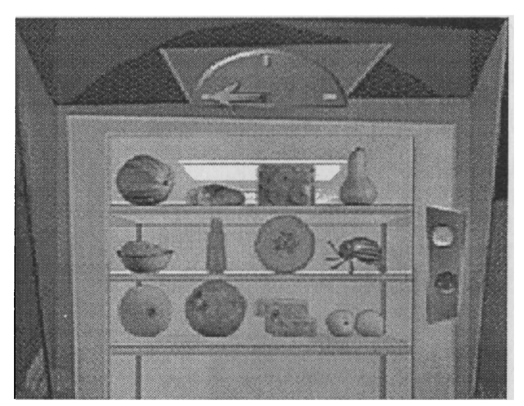
Вы видите пред собой красочную фотографию. Внимательно изучите ее и нажмите на любую из управляющих кнопок — фотография распадется на небольшие квадраты, которые начнут переворачиваться, открывая куски совсем других фотографий. Клавишами крестовины вы перемещаете курсор по фрагментам фотографии, кнопкой A переворачиваете их, отыскивая то, что вам нужно — как только все фрагменты сложились в единое целое — конкурс выигран. Но уложиться вы должны в тридцать секунд. На более высоких уровнях сложности вы можете собрать картинку, очень похожую на ту, что вам необходима, и отличающуюся от нее лишь незначительными деталями. Так что будьте внимательны.

## Киномонтаж

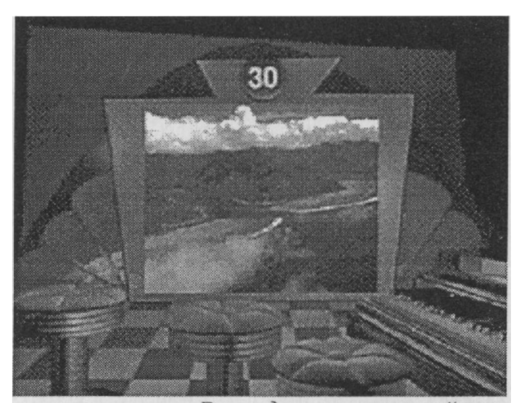
Конкурс не назовешь очень простым — перед вами отрывок из какого-нибудь старого черно-белого фильма или мультфильма, при этом изображение на экране разбито на куски и перемешано. Вы должны восстановить его, сложив куски воедино. Клавишами крестовины вы перемещаете курсор по направлению к чужому вам кусочку, кнопкой A выделяете его, при помощи клавиш крестовины двигаете кусок экрана на нужное вам место, при помощи той же кнопки ставите его на новое место, а затем проделываете аналогичные манипуляции с тем куском, который был здесь ранее. Сложность конкурса заключается в том, что изображение на кусочках экрана постоянно меняется — ведь там




*Знаете ли вы историю Америки?*



*Широкий ассортимент товаров.*




*Вы видите этот пейзаж в последний раз.*

разворачивается действие. Чем выше уровень сложности, тем быстрее движутся персонажи восстанавливаемого фильма, и тем более перемешаны части экрана.

***Подсказка:*** *к некоторым кускам фильма прикреплены кусочки внешней рамы, ориентируйтесь по ним.*

## Твин Пикс

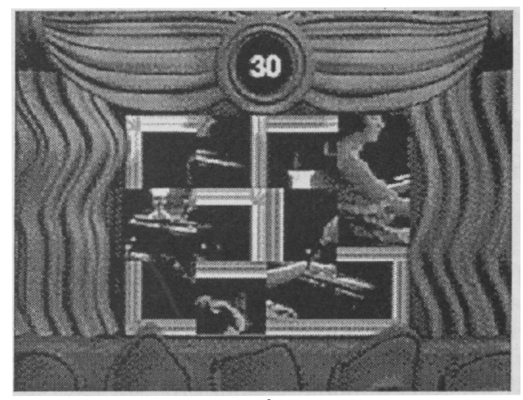
Перед вами дом со множеством окон, закрытых ставнями. Клавишами крестовины вы перемещаете курсор от окна к окну, кнопкой (A) открываете ставни — за ними вы видите красочные фотографии, каждой фотографии необходимо подыскать пару — вы оставляете открытым нужное вам окно, затем открываете окно с парной фотографией. Если вы ошиблись в выборе, ставни закроются, и вам придется начинать все заново. На низких уровнях сложности парные фотографии расположены совсем недалеко друг от друга, и с ходу отыскать их не составит ни малейшего труда. На более высоких уровнях сложности фотографии перемешаны более тщательно, да и запоминаются они куда труднее, и вам придется поднапрячь свою зрительную память.

## Президенты

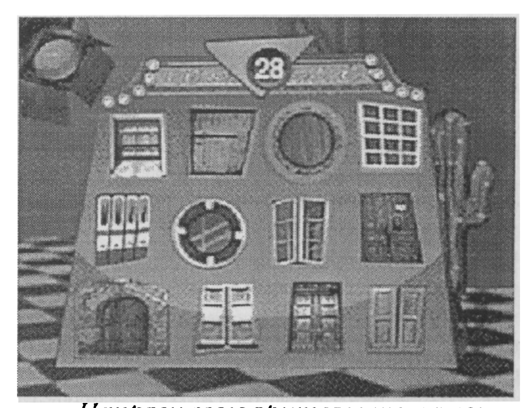
Очень забавный конкурс — американцы любят беззлобно пошутить над руководством своей страны. Перед вами в несколько рядов выстроились фотографии президентов Америки последних лет. При помощи клавиш крестовины геймпада вы перемещаете курсор от фотографии к фотографии, нажатием на кнопку (A) вы заставите выделенного курсором президента издавать совсем не подобающие политику такого масштаба звуки — срежет, клекот, шипение, пуканье. Ваша задача — выделить пары президентов, издающих одинаковые звуки — сначала вы выделяете одного президента (фотография становится красной), затем выделяете его «созвучника» — на черно-белых физиономиях лидеров Америки появятся цветные парики. Так же, как и в предыдущем конкурсе, на низких уровнях сложности президенты«созвучники» расположены близко друг к другу, ну, а на высоких уровнях они перемешаны самым причудливым образом, да и звуки будут длиннее и сложнее для идентификации и запоминания .

## Zapp

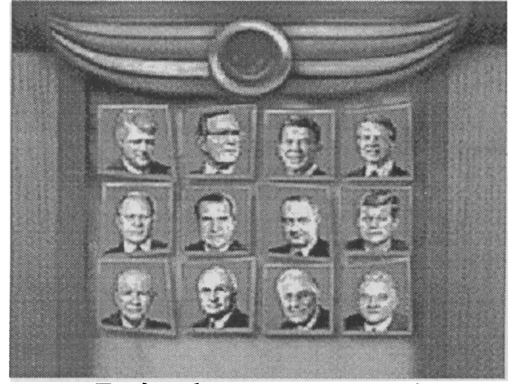
Перед вами — стена черно-белых телевизоров. На этой стене возлежит динамитная шашка с зажженным фитилем. Время от времени один из телевизоров делает-




*И не авангард, и не параллельное кино (загадка).*




*Напряги свою зрительную память.*



*Предвыборные речи президентов.*



ся цветным, и фитиль начинает активно гореть. Перемещая курсор при помощи клавиш крестовины, выделите одинокий цветной телевизор и погасите его, нажав на кнопку (A). Как только телевизор переходит в обычный режим, притухает и фитиль. Ваша задача — не дать шашке взорваться до того, как истечет время.

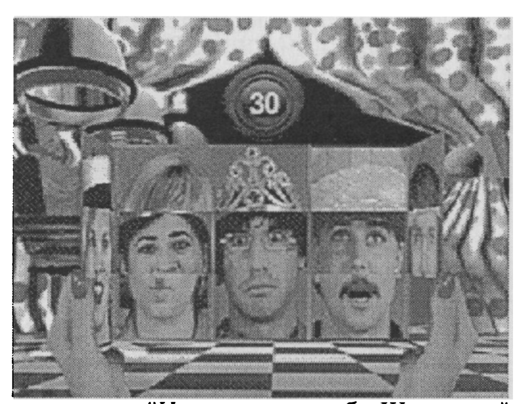
***Подсказка:*** *время в этом конкурсе очень критично. Воспользуйтесь тем, что программа «запоминает» команды на джойстике. Если ваша обычная тактика — нажать клавишу направления и посмотреть, как рамка не торопясь передвинется — забудьте это, или вам конец. Сразу оцените, где находится вредный телевизор — к примеру, 3 столбца вправо и один вниз, и сразу же, не обращая внимания на экран, нажимайте последовательно: ➔, ➔, ➔, ➔, (A). В этом случае все произойдет максимально быстро.*




*Одним телевизором меньше...*

## Фоторобот

Вы наверняка знаете, что такое фоторобот — устройство, позволяющее воссоздать лицо человека. Вот и вы должны воссоздать три физиономии из множества фрагментов. Физиономии разделены на три горизонтальные полосы — верхняя часть лица, увенчанная каким-нибудь экзотическим головным убором, нос и рот с подбородком. Клавишами ↑ или ↓ вы перемещаете курсор между тремя этими полосами, клавишами ← или ➔ вы перемещаете саму полосу, пытаясь совместить ее с соседними. Пожалуй, это один из самых сложных конкурсов — ведь количество комбинаций этих фрагментов физиономий очень велико. Иногда, случается, вы как бы собираете три вполне правдоподобных лица, но на самом деле из этих же фрагментов складываются в результате совершенно иные физиономии.



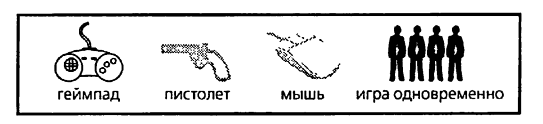

*"Ну и рожа у тебя, Шарапов."*

Трудно передать словами весь азарт этой игры. Хотя вы и не получаете ценных призов — «мерседесов», утюгов, стиральных машин и т. п., успехи и неудачи вашего героя переживаются очень остро. Проигрыш вызывает желание немедленно взять реванш. Игра нисколько не надоедает, наоборот — часто возникает желание собраться дружной компанией и снова выяснить отношения в этой игре. Так что тем, кто до сих пор по каким-то причинам незнаком с этой игрой, настоятельно рекомендуем попробовать.

# ZHADNOST

## Жадность

Издатель ........................ **3DO Studio**
Изготовитель ................. **3DO Studio**
Размер ....................................... **1 CD**




**НАША ОЦЕНКА**
Изображение ............. ★★★★★
Звук ............................ ★★★★☆
Сюжет/концепция ...... ★★★☆☆

**ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС**
Играть в первый раз ... нет
Играть снова и снова .. нет
Играть с друзьями ...... ★★★★★

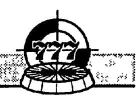
**ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ** ☆☆☆☆☆

Zhadnost — не правда ли, это слово вам что-то напоминает? Во всяком случае, вы не найдете его ни в одном англо-русском словаре, можете и не пытаться. Да, вы правы — название игры взято из «великого, могучего», который следует выучить «только за то, что им разговаривал Ленин». И не только Ленин говорил на этом языке, мы с вами, например, тоже на нем разговариваем и будем разговаривать и дальше. Как легко догадаться из названия, игра посвящена России, загадочной необъятной стране, где на заснеженных улицах по вечерам солдаты в шапках-ушанках с красными звездами стреляют из автоматов Калашникова по белым медведям, которых постоянно пугают проезжающие мимо танки Т-34. Загадочная страна Россия, никак ее не понять жителям сытых и умиротворенных западных стран. Но они, тем не менее, предпринимают все новые попытки разобраться в таинственной русской душе.



*Отморозки в эфире. "Мафия бессмертна".*

Zhadnost — еще одна такая попытка. Не самая удачная, конечно, но, во всяком случае, одна из самых любопытных. Правда, страна, где разворачивается действие, переименована в Народ-





*Пришло время исполнения желаний!*

ную Республику Бизарнию, но и под таким именем более чем узнаваема. Вы видите типичное тоталитарное государство, каким его представляет себе западный обыватель. О том, каковы эти представления, вы можете узнать из заставки, изобилующей кадрами кинохроники. О чем же может мечтать человек, живущий под гнетом тоталитарного режима? В первую очередь, конечно же, о торжестве демократии во всем мире (не о мире во всем мире и счастье трудящихся развивающихся стран ему мечтать, в самом-то деле!), ну, а во вторую очередь — о богатстве, славе и власти. Каким же путем житель, стонущей под пятой диктатуры Бизарнии, может осуществить свои мечты? Если он не входит в правящую элиту, то мечты так и останутся мечтами. Хотя ... Шанс все-таки есть. Зыбкий и призрачный, но все-таки шанс — телешоу «Жадность». Попасть на это шоу можно лишь из тюремной камеры. Зато победитель может осуществить свою самую заветную мечту — уехать из страны на Запад, стать рок-звездой или даже президентом, наконец, просто разбогатеть. Ставки высоки, так что стоит попробовать, не правда ли?

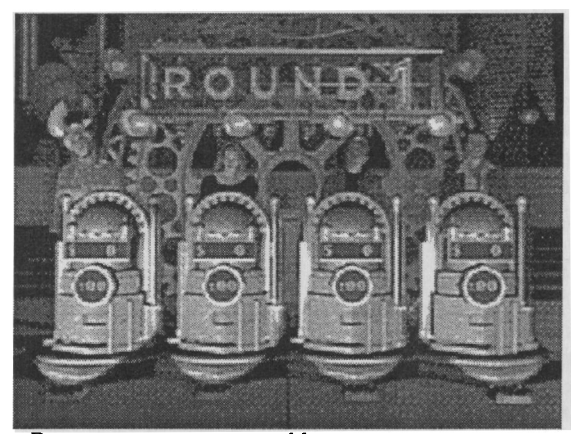
Перед вами — игра-шоу наподобие Twisted, только на этот раз пронизанная духом русской экзотики. Влияние на нее Twisted просто неоспоримо. Многие конкурсы скопированы практически один в один, да и сама концепция во многом похожа на старую классическую игру. Но все же было бы не совсем верно назвать Zhadnost «Twisted'ом про русских». В игре есть весьма существенные нововведения, на которых мы более подробно остановимся в описании.

Героями игры, роль которых вам предстоит выбрать, стали типичные (по мнению авторов игры) жители нашей страны. Мафиози, который и на телешоу не расстается со своим любимым автоматом системы Томсон (американцы ласково именуют его «Томми-ган», но вообще-то это типичное оружие чикагских гангстеров времен сухого закона, русская мафия предпочитает подствольные гранатометы, «стингеры» и тактическое ядерные боеприпасы). Научная работница — строгая дама в белом халате, даже в тюремной камере занимающаяся научными исследованиями. Домохозяйка, помешанная на своей фигуре и ежесекундно занимающаяся аэробикой. Девушка-музыкант, играющая на контрабасе и страстно мечтающая стать рок-звездой. Начинающий бизнесмен, или, вернее, делец черного рынка, в квартире которого на самом видном месте висит американский флаг.

Как и в Twisted, выбор героя никак не может повлиять на сложность или характер игры — вам просто предоставляется возможность вжиться в образ приглянувшегося персонажа.

## Выбор героя

Играть можно только при наличии второго джойстика, в одиночку же играть в эту игру невозможно чисто технически. Если джойстик у вас все-таки один, игра добросовестно покажет вам заставку, но к выбору героев вы приступить не сможете. Джойстиков может быть не два, а целых че-




*Все на своих местах. Можно начинать шоу.*

тыре, что на самом деле намного удобнее. Если второй или третий, или даже четвертый джойстик подключены, можете смело выбирать героев.

В левой части экрана вы видите изображения пяти камер, в которых томятся в ожидании начала шоу пять участников игры. А в центре экрана вы видите четыре трибуны для тех, кому предстоит принять участие в игре. Пока вы никого не выбрали, трибуны, естественно, пусты.

Выбор героев может осуществляться с первого джойстика — клавишами ↑, ↓ вы перемещаете курсор между камерами с участниками игры, а если кто-то из них вам приглянулся, нажимайте на ‹A›, и выбранный вами претендент на победу займет свою трибуну. Затем то же самое должны сделать и ваши соперники. Они могут выполнить это с помощью любого из джойстиков, включая и первый.

Если игроков четверо, то игра начинается, как только все игроки выбрали себе героя, если игроков меньше — всего двое или трое, значит, и одна или две трибуны так и останутся незанятыми — просто нажмите на ‹C›.

## Правила игры

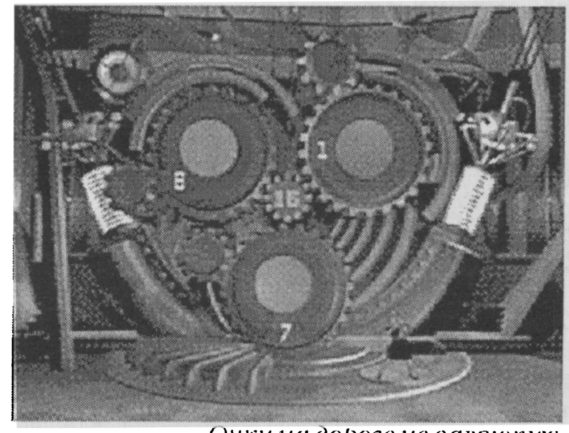
Игра разбита на три раунда. Если в игру играет трое или четверо, то раундов может быть и не три, а намного больше, при условии, что в каждом раунде побеждает свой игрок. Игра тогда идет до тех пор, пока не определится абсолютный лидер. В ходе каждого раунда вы должны набрать максимальное количество очков, выигрывая конкурс за конкурсом, а также заработать максимальное количество денег на финальной стадии каждого раунда. Кто оказался самым богатым к концу раунда — тот и победил.

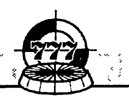

*Ведущая напутствует участников перед битвой.*

Перед каждом конкурсом вы видите трибуны с героями игры. Над каждой трибуной расположена лампочка. Если лампочка над вашим героем вспыхивает багровым светом — это значит, что вам пора попытать счастья в одном из конкурсов. Нажмите на ‹A›, и вашего героя по пневматической трубе выкинет на экран набора очков (см. «Экран набора очков»). После этого лампочка вспыхнет над трибуной одного из ваших оппонентов — он-то и будет вашим соперником в ходе этого конкурса (сопернику также надлежит нажать на ‹A›). Подобные пары соперников подбираются произвольным образом — одновременно в каждом из конкурсов может участвовать только два игрока.

### Экран набора очков

Пневматическая труба выплевывает вашего героя в зал, в котором вращается три огромных шестеренки. На ободах шестеренок вспыхивают цифры от 1 до 10. Нажмите на ‹A›, когда сумма трех одновременно выделенных цифр будет максимальной. Эта сумма и будет числом ваших очков, которые

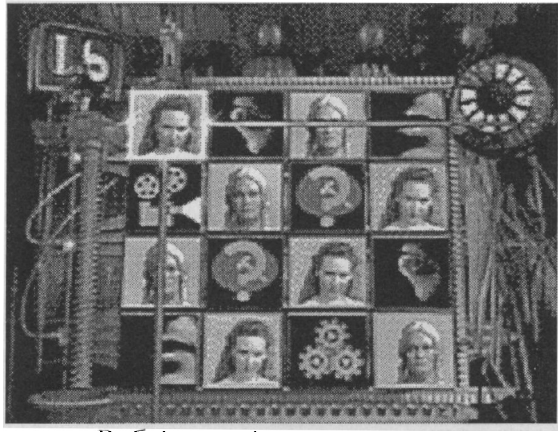

*Очки на дороге не валяются.*



вы заработаете, если выиграете конкурс. Если победу в конкурсе одержите не вы, а ваш оппонент, очки достанутся ему. Если конкурс окончится ничьей, то очки делятся поровну.

### Экран выбора конкурса

Выбор конкурса в этой игре не лишен оригинальности — перед вами экран, разбитый на клетки. Часть клеток занимают условные изображения различных конкурсов, часть — фотографии героев. Над этим экраном вы видите таймер, который неумолимо отсчитывает время, отведенное на процесс выбора конкурса. Перемещать курсор по клеткам поля могут оба игрока одновременно. Но один может перемещать его только ↑, ↓, другой — только ←, → (естественно, это делается при помощи соответствующих клавиш крестовины джойстика). Если по истечении отведенного времени курсор остановится на одной из фотографий — это будет означать, что тот герой, которого эта фотография изображает, автоматически выиграл конкурс. Если же курсор остановился на одном из условных изображений конкурсов, значит, вам придется играть и выигрывать.



*Выбор конкурса чем-то напоминает перетягивание каната.*

Естественно, ваша задача перетянуть курсор на свою фотографию, либо же, на худой конец, на тот конкурс, участие в котором для вас желательнее всего.

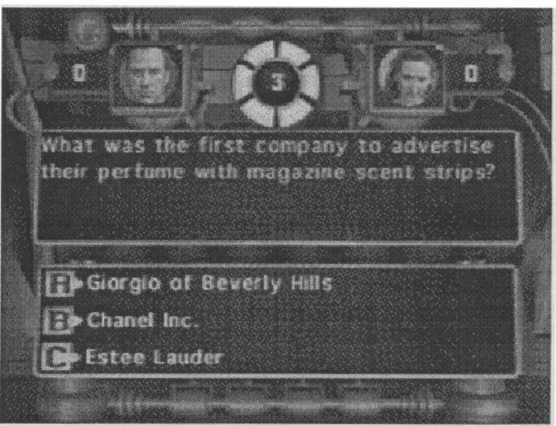
## Конкурсы

Хотя многие конкурсы, не претерпев никаких изменений, перешли в эту игру из Twisted, у них есть одно немаловажное отличие — в конкурсе принимает участие одновременно два игрока. В верхней части экрана вы видите фотографии — свою и соперника. Цифры рядом с фотографиями — текущий счет во время конкурса. В центре экрана находится таймер, отмеряющий время, отведенное на конкурс.

### Пропаганда

Конкурс с таким звучным названием является не чем иным, как ответами на вопросы. Вопросы, естественно, задаются на английском, и знание этого языка будет совсем не лишним, если вы хотите стать победителем. Сразу же под вопросом появляются три варианта ответа, обозначенные буквами A, B и C. Как легко догадаться, лишь один из них является верным. Если вы уверены в своей правоте, нажимайте на одну из этих кнопок (A, B или C). Выигрывает тот, кто первым выберет правильный ответ.

Вопросы, как ни странно, в основном посвящены американской истории и поп-культуре. Впрочем, было бы не менее странно, если бы они были посвящены, например, нашей истории. За-




*Ответ на этот вопрос известен только создателям игры.*

дай американцу вопрос: «В каком году Петр I стал Генеральным Секретарем КПСС?», и он действительно начнет вспоминать курс истории в своем колледже, тщетно пытаясь отыскать в памяти, в каком же году это произошло.

## Глаз Шпиона

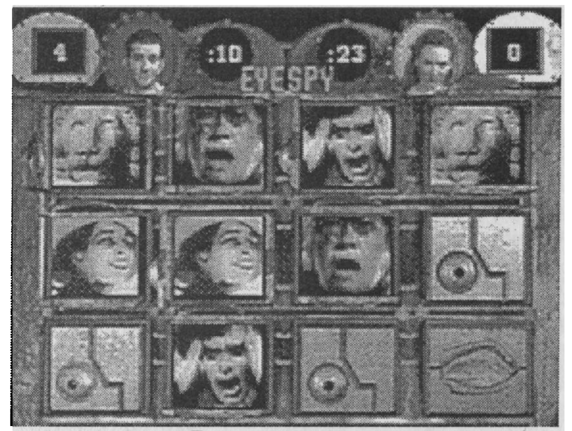
Экран заполнен закрытыми глазами. По очереди клавишами крестовины джойстика вы перемещаете курсор от глаза к глазу и нажатием кнопки (A) открываете смеженные веки — в открытом глазе вы видите фотографию. Теперь ваша задача отыскать в точности такую же фотографию за веками другого глаза. Выделенный кнопкой (A) глаз во время поисков его пары остается открытым. Но если вы ошиблись, то оба глаза закрываются, и наступает черед соперника открывать глаза. Если вы выиграли, вам дается возможность поискать вторую пару. Побеждает тот, кто найдет больше пар за отведенное время. Преимущество в этом конкурсе получает тот, кто ходит вторым — приступая к делу, он уже знает расположение двух фотографий, открытых соперником в ходе последней неудачной попытки.

## Звуки

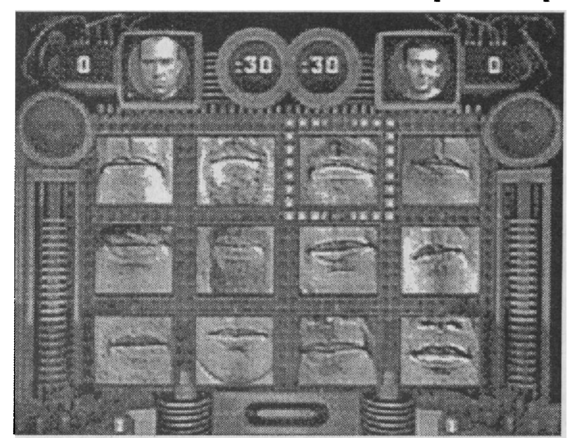
Конкурс очень похож на предыдущий, только рассчитан не на зрительную память, а на отменный слух. На этот раз экран заполнен плотно сомкнутыми ртами. В точности так же, как и в предыдущем конкурсе, вы выделяете курсором один из ртов и нажатием на кнопку (A) слушаете, какие звуки он издаст (звуки бывают довольно своеобразными — отрыжка, скрежет, пуканье и т. п.). Выделенный рот остается открытым, и теперь вам нужно отыскать рот, издающий в точности такие же звуки. Отыскали — тогда ищите следующую пару, не отыскали — пусть тем же самым занимается ваш соперник. Побеждает тот, кто за отведенное на конкурс время отыщет больше пар.

## Восстанови кино

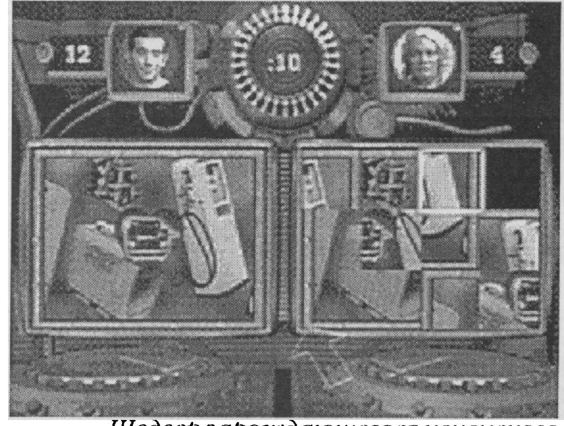
Один из самых сложных конкурсов в этой игре. Перед вами фильм или кусок хроники, разбитый на кусочки. Вы должны расставить эти куски в правильном порядке. Клавишами крестовины вы подводите курсор к нужному вам фрагменту, кнопкой (A) выделяете его. Затем клавишами крестовины



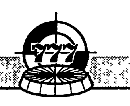

*Глаза шпиона смотрят в мир.*

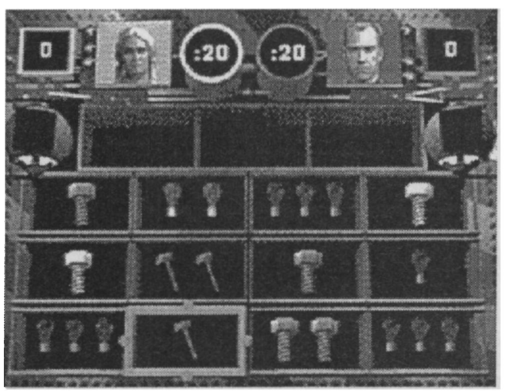



*Не забудьте прочистить уши.*




*Шедевр зарождающегося чеченского кинематографа - "День независимости".*





*Пополните коллекцию запчастей.*

ставите его на нужное вам место. Затем вы занимаетесь перемещением того куска, который раньше пребывал на этом месте.

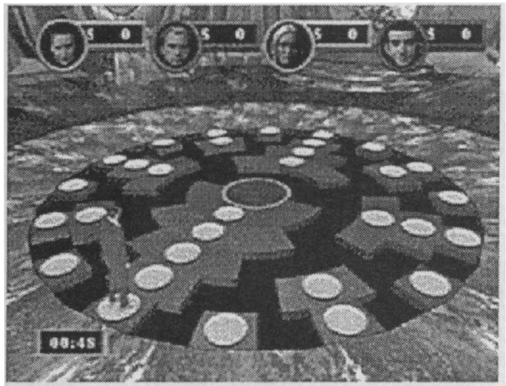
На второй половинке экрана этому же занятию предается и соперник. Выигрывает тот, кто первым восстановит свой фильм. Если же за отведенное на конкурс время никто не справился с этой задачей, то выигрывает тот, кто был ближе всего к своей цели.

## «Troika» — Автозапчасти

Перед вами экран, разбитый на отсеки, которые заполнены шестеренками, болтами, двигателями внутреннего сгорания и прочими автозапчастями, окрашенными в разные цвета. В верхней части экрана под фотографиями находится три пустых отсека. Ваша задача заключается в том, чтобы заполнить пустые отсеки одинаковыми предметами, окрашенными в один цвет. Как всегда, клавишами крестовины вы перемещаете курсор, а нажатием кнопки (A) отправляете предмет на отведенное ему место, после чего ход переходит к сопернику. Вы должны спешить — так как времени на каждую попытку отводится всего ничего.

## Money Go Round — Вперед! Делайте бабки

Этот конкурс завершает каждый из трех раундов. Пневматическая труба выстреливает вами в круглом зале. Зал разбит на вращающиеся концентрические окружности, вернее, фрагменты окружностей. На каждом таком фрагменте находится желтый кружок. Вы должны, переходя с фрагмента на фрагмент, добраться до центра (там расположен выход), наступив по дороге на максимальное число желтых кружков. Хотя, если вы и не дошли до центра — ничего страшного, ваши деньги все равно останутся при вас. Каждый из них, как только вы на него наступили, меняет свой цвет на цвет игрока (какой у вас цвет, вы легко определите экспериментальным путем — ваш цвет именно тот, в который перекрашиваются желтые кружки после того, как вы на них наступили). Каждый такой перекрашенный кружок дает вам ни много ни мало — 1000 долларов. Если вы наступили на кружок, принадлежащий сопернику, он снова перекрашивается в нейтральный желтый цвет и становится ничейным (а соперник «попадает на тонну баксов»). Так что задача предельно проста — обогатиться самому и разорить врага. Игроки попадают в этот зал по очереди: первым — тот, у кого больше всего очков, последним — тот, у кого их меньше всех. На последующие попытки отводится все меньше и меньше времени.



*Не имей сто друзей, а имей много-много рублей (Кавказкая народная мудрость).*

Победитель раунда определяется и по количеству денег, заработанных на последнем «денежном» конкурсе. После каждого раунда заработанные ранее очки обнуляются — вы все начинаете заново. Но деньги у вас никто не отнимает.

Как и Twisted, эта игра идеально предназначена для того, чтобы проводить время дружной шумной компанией. Ну, а если вжиться в образ жителя тоталитарного государства (много усилий для этого не потребуется), идущего навстречу осуществлению своей заветной мечты, то игра приобретает настоящий азарт.

# Game Guru — проводник в «высшие сферы» игры

Играя во многие игры на 3DO, вы часто сталкиваетесь с такой ситуацией, когда пройти какой-то уровень оказывается очень сложно. Это может быть связано с тем, что у вас не хватает определенных навыков. А может, просто создатели игры захотели сделать ее «понавороченнее» и вместо красоты прибавили сложности. И если для какой-нибудь простенькой аркады это не столь принципиально (ну, потренируетесь недельку-другую, да и пройдете «трудное» место), то что же делать любителям стратегий, когда наступает очередной «затык», из которого уже просто не хватает сил выбраться? Когда, например, у вас в разгаре наступления ни с того, ни с сего кончаются ресурсы — а где их теперь достать, вы даже и не догадываетесь. В этом отношении любителям игр на IBM повезло больше — ведь всегда можно записаться и «взломать» файл записи. Тем более, что при определенных (очень небольших) навыках это достаточно просто.

До некоторого времени владельцам 3DO было намного хуже в этом отношении, ведь клавиатуры у приставки нет, да и записи, собственно, хранятся в ПЗУ, и их извлечение оттуда практически невозможно. Так что приходилось честно проходить игру. Конечно, почти у всех игр встречались Cheat-коды. С их помощью можно было получить определенные преимущества, такие, как деньги, заклинания, дополнительные жизни, доступ на секретные уровни. Такая ситуация хороша всем, кроме того, что далеко не ко всем играм эти коды можно легко найти. К остальным — если они и существуют — коды «закопаны» так глубоко, что процесс их поиска займет у вас намного больше времени, чем честное прохождение самой игры.

И вот жарким июньским днем один из «крутых» американских программистов решил облагодетельствовать весь мир фанатов 3DO (да и не только) и приступил к созданию программы, в дальнейшем названной Game Guru. Превосходная идея воплотилась в не менее превосходный программный продукт, которого так ждали. Эта программа умеет поистине все. Она может показывать содержимое записей игр, имеет встроенный редактор, который работает напрямую с ПЗУ. Только эти две возможности позволяют «снять» многие трудности в прохождении игр. Действительно, нет ничего проще, чем посмотреть содержимое записи, найти там количество оставшихся у вас патронов и заменить его на то, которое вы посчитаете необходимым. Правда, некоторые знания о внутренней структуре машинного кода все-таки необходимы (допустим, нужно знать, что такое шестнадцатиричная система счисления, байт, слово, и как со всем этим работать). Остальные возможности программы позволяют еще более упростить процесс редактирования. В ней имеется встроенный калькулятор и набор из 200 стандартных кодов к 39 самым популярным играм. Если вы сейчас играете в одну из них, то вам можно не задумываться о том, как редактировать записи, достаточно просто нажать соответствующую кнопку, и вы получите все, что хотели. Вот названия этих игр: AD&D DeathKeep, AD&D Slayer, BladeForce, Crash 'N Burn, The Daedalus Encounter, Escape from Monster Manor, Flying Nightmares, GEX, Gridders, Guardian War, IceBreaker, Immercenary, Iron Angel of the Apocalypse, Iron Angel of the Apocalypse: The Return, Jurassic Park Interactive, MegaRace, Night Trap, Panzer General, Policenauts, Quarantine, Return Fire, Road Rash, Scramble Cobra, Seal of the Pharaoh, Shockwave: Invasion Earth 2019, Shockwave: Operation Jumpgate, Space Hulk, Star Control-2, Syndicate, Wing Commander-3: Heart of the Tiger, Wolfenstein 3D.

Не думайте, что все возможности Game Guru этим и ограничиваются. На каждом диске вместе с программой и основной библиотекой (она приведена выше) поставляются добавочные коды, которые надо вводить вручную. Этих кодов огромное множество. Пользоваться ими сложнее, чем

«взламывать» основной набор игр, но гораздо проще, чем самому рыться в записи в попытках отыскать нужное число. Тем более, что в добавочной библиотеке явно указано, в какое место записи этот код необходимо ввести, чтобы получить определенный результат.

Но и это еще не все. Практически все знают, что у приставки имеется разъем для дополнительной памяти, однако мало кто догадывается о том, что его можно использовать не совсем «по назначению». В магазине можно приобрести специальный кабель, который позволяет соединять две приставки или приставку с персональным компьютером. Game Guru «умеет» пересылать информацию из памяти одной приставки в память другой по этому кабелю (правда, в таком случае вам потребуется два экземпляра программы, запущенной одновременно на обеих приставках). Преимущества такого подхода очевидны. Двое друзей могут всегда обменяться записями игр, чтобы облегчить друг другу задачу их прохождения. К тому же такая возможность чрезвычайна полезна, когда диск с вашей любимой игрой оказался поврежденным в одном месте. Тогда можно взять у товарища запись следующего этапа и спокойно играть (уповая на то, что повреждений больше не будет). Связь с персональным компьютером тоже чрезвычайна полезна (для того, чтобы ею пользоваться, нужна версия программы для PC). Ведь память приставки ограничена (всего-то 32 килобайта). Несмотря на то, что записи достаточно компактны, много их туда не поместится. Через некоторое время у вас обязательно встанет вопрос о том, какую бы запись уничтожить, чтобы создать новую (а сохранить хочется все). Вот тут-то вам и придет на помощь эта специфическая возможность. Запустите Game Guru на 3DO и PC, и «перекачайте» записи на винчестер или дискету. Теперь можно спокойно очистить все ПЗУ (кроме последней записи) и снова запустить игру. С записями, которые вы перенесли на PC, можно делать все, что угодно (исправлять вручную, распечатывать, пересылать по локальной сети или даже Internet). Но главное, что в любой момент вы можете вернуть их назад в память приставки и загрузить любую из них. Таким образом, те, кто увлекаются играми на 3DO, но имеют в своем распоряжении еще и «персоналку», могут создавать практически бесконечные архивы записей.

Если у вас нет персонального компьютера, однако стирать записи все-таки не хочется, то вы можете воспользоваться системой сжатия информации в записях. Естественно, что в сжатом виде информация занимает гораздо меньше места, чем обычно. У Game Guru существует два алгоритма сжатия. Один из них работает достаточно быстро, но дает небольшой процент сжатия, которого, впрочем, вполне хватает на то, чтобы освободить место для пары-тройки новых записей. Второй алгоритм работает значительно медленнее (вам придется подождать), и предназначен он для создания долговременных архивов, так как степень сжатия у него гораздо выше. Таким образом, во втором случае количество освободившегося свободного места по сравнению с предыдущим вариантом значительно возрастет.

При описании сжатия информации на 3DO требуются некоторые пояснения. Во-первых, получившийся архив нельзя рассматривать, как набор записей. В сжатом состоянии все они представляют единую запись, которая для любой игры выглядит, как набор полной белиберды. Эту запись может «понять» только сам Game Guru. Во-вторых, при распаковке записей их размер увеличивается до первоначального (конечно, об этом можно судить только относительно. //" может, лучше «приблизительно»? Если до сжатия записи занимали столько, что места на следующее сохранение любой игры уже не оставалось, то и после распаковки они займут тот же объем). Так что вам необходимо проследить, чтобы при распаковке хватило места в памяти. С записями, занявшими освободившееся место, вам придется что-то делать (либо сжимать, либо уничтожать). В-третьих, для того, чтобы удалить ненужную запись из архива, вам не придется его распаковывать — Game Guru позволяет просматривать такие записи, переименовывать, копировать на другую машину или удалять. Кроме того, программа способна распаковать одну запись из архива или «приписать» в него новую.

Конечно, коды очень многих игр содержатся в добавочной библиотеке на диске. Однако все игры, вышедшие после того, как вы купили Game Guru, внесены в нее не будут. Для того, чтобы

избежать постоянного выпуска новых версий, в программу встроена возможность ввода кодов для любой игры (процесс напоминает редактирование записи, только слегка проще. Ведь в описании кодов для Game Guru и состава записи игры указан точный адрес всего, что подлежит исправлению в записи). Так как многие игры, описания которых содержатся в данной книге, имеют собственные коды, которыми можно пользоваться прямо из игры, то услуги Game guru для них не требуются. Поэтому ниже приведены коды только для тех игр, записи которых действительно нуждаются в «дополнительной обработке»:

## Corpse Killer

| | |
|---|---|
| **99 процентов здоровья** | IUMVCXF |
| **255 Пуль, пропитанных соком растения Dature** | JDDICXF |
| **255 Бронебойных пуль** | IDDHCXF |
| **255 Бронебойных пуль,пропитанных соком растения Dature** | HDDGCXF |
| **255 Палочек Ju-ju** | LDDKCXF |
| **255 Корней Hanja** | MDDLCXF |
| **Начать фазу 2** | SWXSCXF |
| **Начать фазу 3** | RVXSCXF |
| **Начать фазу 4** | QUXSCXF |
| **Начать фазу 5** | PTXSCXF |
| **Посмотреть конец игры** | OSXSCXF |

## Supreme Warrior

| | |
|---|---|
| **Полное здоровье** | WVXWXXF |
| **Возможность применения суперударов** (код 1) | VUXUXUXUXUXKXXF |
| **Возможность применения суперударов** (код 2) | XUXUXUXUXFXXF |

## Cannon Fodder

Код из добавочной библиотеки о найме 999 рекрутов не действует после того, как вы потеряли 360 из них. Вам необходимо начать игру заново и записаться на первом уровне. После этого примените редактор записей Game Guru и произведите следующие замены: по смещению 24 установите номер фазы, на которой вы остановились, а по смещению 48 — номер миссии, в которую эта фаза входит; после этого вы снова сможете применить стандартный код найма 999 рекрутов.

# В последнюю минуту

Наверняка вы обращали внимание на небольшие заголовки в газетах — обычно что-то вроде «Когда верстался номер». Статья уже написана, номер верстается, и в этот момент в редакцию приходит свежая информация, подтверждающая или, наоборот, опровергающая материал, о котором говорится в статье. Вот и у нас получилась примерно аналогичная ситуация — книга уже почти сверстана, а мы тем временем раскопали дополнительную информацию о секретах некоторых игр.

## Myst

Есть способ, позволяющий вам пройти эту игру всего за несколько минут. Конечно, в этом случае вы ни в коей мере не сможете насладиться волшебной завораживающей атмосферой этой замечательной игры, но сам по себе факт интересен, вы даже можете выиграть пару споров с друзьями. В неявной форме этот способ скрыт и в основном типе прохождения игры.

### Быстрое прохождение

**1.** Включите все переключатели (marker switches) — поставьте их все в верхнее положение. На побережье рядом с часовой башней поверните небольшое колесо дважды, а большое колесо — целых восемь раз. Часы будут показывать 2:40. Теперь перейдите появившийся мост и включите последний переключатель.

**2.** Теперь идите на пристань и выключите там переключатель. Откроется дверца, и в вашем распоряжении окажется чистая страница.

**3.** В библиотеке возьмите крайнюю правую книгу на средней полке и откройте эту книгу на странице 158. Запомните кодовый рисунок на этой странице.

**4.** Залезайте в камин и нажимайте красную кнопку слева. На появившейся двери воспроизведите запомненный рисунок и снова нажмите на красную кнопку.

**5.** Когда камин развернется к потайной комнате, вы увидите перед собой зеленую книгу и две странички — красную и синюю. Откройте зеленую книгу, внутри вы увидите Атруса. Отдайте ему пустую страницу и наслаждайтесь концовкой.

## Gex

В Гексе есть еще и скрытые уровни — по каким-то причинам так и не включенные в игру. По сути дела, они являются ранними вариантами финальных уровней каждого из телевизионных миров.

На карте Телевизионного Измерения или на карте одного из миров нажмите (P) и введите LCD WEENEE — ←, (C), ↓, ←, →, →, ↑, →, → — и перед вами на фоне портрета Реза появится список уровней, по которому вы сможете перемещать курсор — каждый уровень пронумерован, и мы приводим, и номер, и название каждого скрытого уровня.

**5.** Grave 6. **14.** Jungle 1. **18.** Jungle 5. **38.** Kunfu 4. **39.** Kunfu 5. **23.** Rez 3. **25.** Rez 5.

## Panzer General

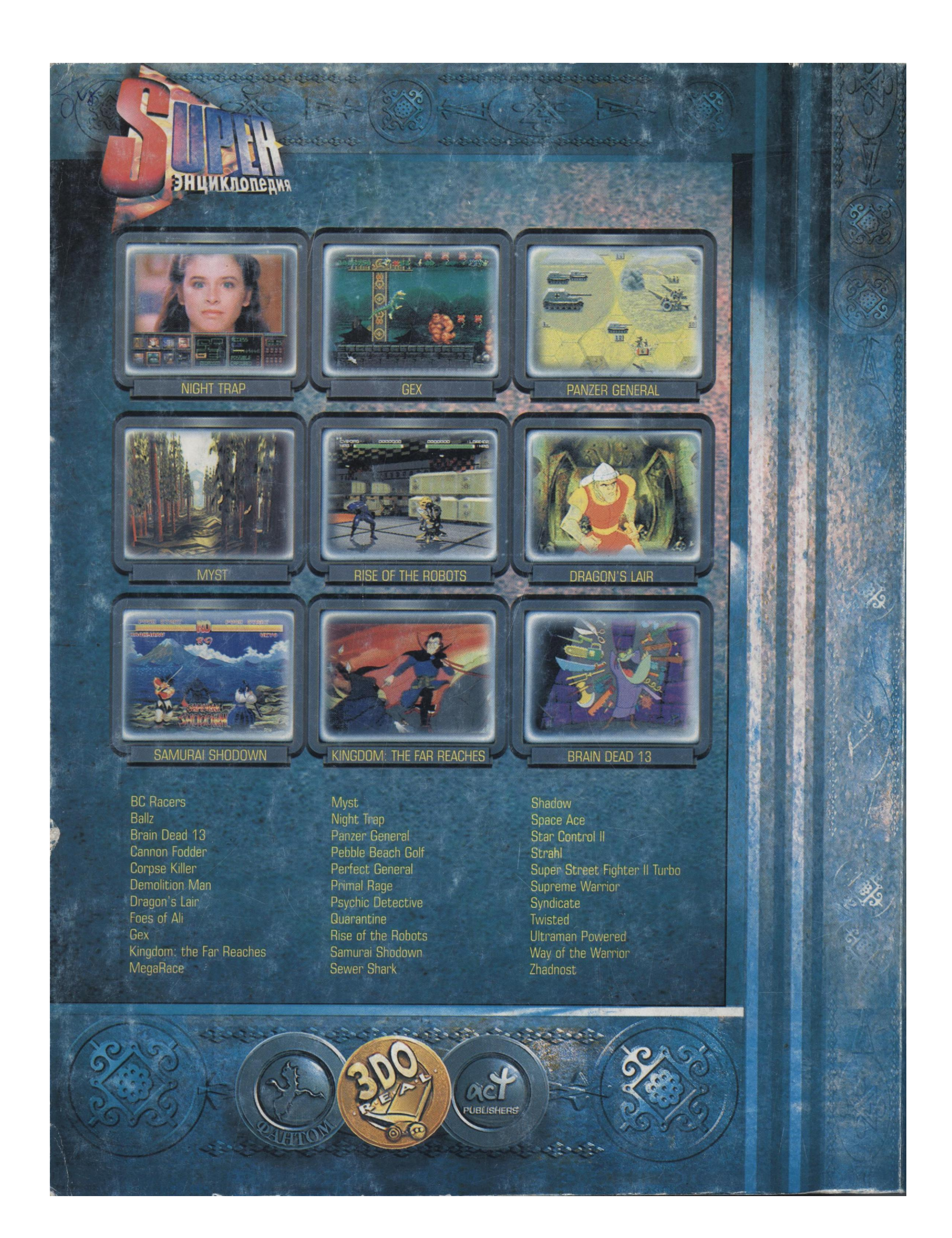
Код окончания сценария

Чтобы быстро закончить любой сценарий в режиме долговременной кампании, нажмите и удерживайте (X), (P), (C) (именно в таком порядке). Затем несколько раз нажмите ←, удерживая нажатыми эти клавиши. Перед вами появится меню, в котором вы сможете выбрать вариант окончания сценария Major и Minor Victory (быстрая или медленная победа), Loss (поражение) и Quit (выход из игры).

# АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ ПО ИГРАМ

# В СЛЕДУЮЩЕЙ книге:

- такое же ВЫСОЧАЙШЕЕ КАЧЕСТВО описаний
- Решения лучших приключенческих игр **D**, **Daedalus Encounter**, **Dragon Lore**
- Полное описание **Wing Commander III** со ВСЕМИ миссиями
- откройте для себя удивительные миры РОЛЕВЫХ ИГР **Slayer**, **Deathkeep**
- заново откройте для себя заново замечательные УПРАВЛЕНЧЕСКИЕ ИГРЫ **Theme Park**, **Dynopark Tycoon** - объясняется каждая деталь
- классика 3DO, аркады, трехмерные боевики...
- ...И МНОГОЕ ДРУГОЕ ...


SUPER
энциклопедия
NIGHT TRAP
GEX
PANZER GENERAL
MYST
RISE OF THE ROBOTS
DRAGON'S LAIR
SAMURAI SHODOWN
KINGDOM: THE FAR REACHES
BRAIN DEAD 13
BC Racers
Ballz
Brain Dead 13
Cannon Fodder
Corpse Killer
Demolition Man
Dragon's Lair
Foes of Ali
Gex
Kingdom: the Far Reaches
MegaRace
Myst
Night Trap
Panzer General
Pebble Beach Golf
Perfect General
Primal Rage
Psychic Detective
Quarantine
Rise of the Robots
Samurai Shodown
Sewer Shark
Shadow
Space Ace
Star Control II
Strahl
Super Street Fighter II Turbo
Supreme Warrior
Syndicate
Twisted
Ultraman Powered
Way of the Warrior
Zhadnost
ФАНТОМ
3DO REAL
act PUBLISHERS